

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 2003-000942

(43)Date of publication of application : 07.01.2003

(51)Int.Cl.

A63F 13/00
G06F 3/00

(21)Application number : 2002-064292

(71)Applicant : MICROSOFT CORP

(22)Date of filing : 08.03.2002

(72)Inventor : BLANCO VICTOR KEITH

(30)Priority

Priority number : 2001 802509

Priority date : 09.03.2001

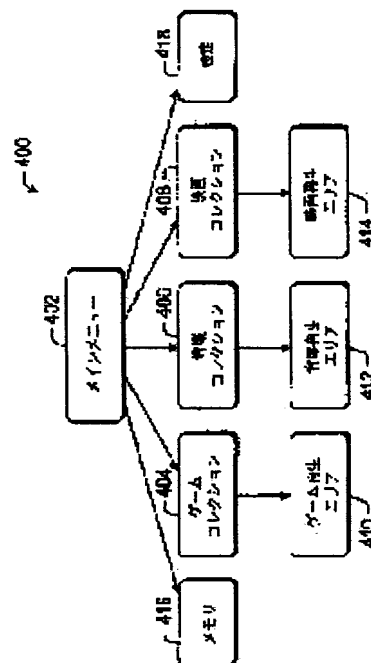
Priority country : US

(54) GAME CONSOLE AND METHOD THEREOF

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide uniform users' experiences over various media types in a UI model for a game system.

SOLUTION: A total media portal model 400 for the game system herein provided is to promote coherent users' experiences in various entertainment areas. The total media portal model 400 provides a method which is favorable for access to the contents from a number of different media types, such as game data 404, audio data 406 and video data 408 regardless of what media type is inserted into a portable media drive of game systems.



LEGAL STATUS

[Date of request for examination]

08.03.2005

[Date of sending the examiner's decision of rejection]

[Kind of final disposal of application other than the examiner's decision of rejection or application converted registration]

[Date of final disposal for application]

[Patent number]

[Date of registration]

[Number of appeal against examiner's decision of rejection]

[Date of requesting appeal against examiner's

BEST AVAILABLE COPY

decision of rejection]

[Date of extinction of right]

(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開2003-942

(P2003-942A)

(43) 公開日 平成15年1月7日(2003.1.7)

(51) IntCl. ⁷	識別記号	F I	テマコード* (参考)
A 6 3 F 13/00		A 6 3 F 13/00	F 2 C 0 0 1
G 0 6 F 3/00	6 5 4	G 0 6 F 3/00	6 5 4 B 5 E 5 0 1

審査請求 未請求 請求項の数86 O L (全 38 頁)

(21) 出願番号 特願2002-64292(P2002-64292)

(22) 出願日 平成14年3月8日(2002.3.8)

(31) 優先権主張番号 09/802,509

(32) 優先日 平成13年3月9日(2001.3.9)

(33) 優先権主張国 米国 (US)

(71) 出願人 391055933

マイクロソフト コーポレーション

MICROSOFT CORPORATI
ON

アメリカ合衆国 ワシントン州 98052-
6399 レッドモンド ワン マイクロソフ
ト ウェイ (番地なし)

(74) 代理人 100077481

弁理士 谷 義一 (外2名)

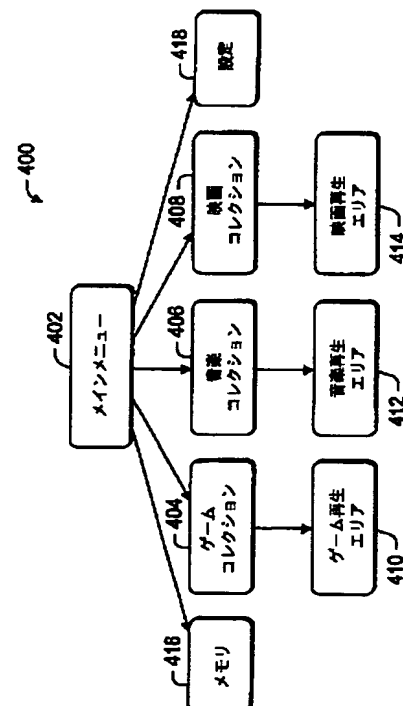
最終頁に続く

(54) 【発明の名称】 ゲームコンソールおよびその方法

(57) 【要約】

【課題】 ゲームシステム用のUIモデルにおいて、様々なメディアタイプにわたって一様なユーザ体験を提供する。

【解決手段】 様々なエンターテインメントエリアの中で一貫したユーザ体験を促進するゲームシステム用の統一メディアポータルモデル400を提供する。統一メディアポータルモデル400により、ゲームデータ404、オーディオデータ406および映像データ408など、多数の異なるメディアタイプからのコンテンツに、何のメディアタイプがゲームシステムのポータブルメディアドライブに挿入されているかにかかわらずアクセスするための好都合な方法を提供する。



【特許請求の範囲】

【請求項 1】 メモリと、
該メモリに連結されたプロセッサと、
前記メモリに格納され、前記プロセッサ上で実行可能な
コンソールアプリケーションであって、該コンソールア
プリケーションは、多数の異なるメディアタイプへのア
クセスを容易にするためのユーザインタフェースを呈示
するコンソールアプリケーションとを備えたことを特徴
とするゲームコンソール。

【請求項 2】 前記メモリはハードディスクドライブを
含むことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームコンソ
ール。

【請求項 3】 前記メディアタイプは、ゲームデータ、
オーディオデータおよび映像データを含むメディアタイ
プのグループから選択されることを特徴とする請求項 1
に記載のゲームコンソール。

【請求項 4】 少なくとも 1 つのメディアタイプは、ゲ
ームコンソールからリモートで格納されることを特徴と
する請求項 1 に記載のゲームコンソール。

【請求項 5】 前記ユーザインタフェースは、前記メデ
ィアタイプの各々について選択可能な要素を含むメイン
メニューを備えたことを特徴とする請求項 1 に記載のゲ
ームコンソール。

【請求項 6】 前記ユーザインタフェースは、メインメ
ニュー内でゲームのメディアタイプに関係する選択可能
な要素を選択した時呈示されるゲームコレクションメ
ニューを備え、該ゲームコレクションメニューは、現在使
用可能なゲームを識別することを特徴とする請求項 5 に
記載のゲームコンソール。

【請求項 7】 前記ユーザインタフェースは、メインメ
ニュー内でオーディオのメディアタイプに関係する選択
可能な要素を選択した時呈示される音楽コレクションメ
ニューを備え、該音楽コレクションメニューは、現在使
用可能な音楽を識別することを特徴とする請求項 5 に記
載のゲームコンソール。

【請求項 8】 前記ユーザインタフェースは、メインメ
ニュー内で映像メディアタイプに関係する選択可能な要
素を選択した時呈示される映画コレクションメニューを
備え、該映画コレクションメニューは、現在使用可能な
映画を識別することを特徴とする請求項 5 に記載のゲ
ームコンソール。

【請求項 9】 前記コンソールアプリケーションは、ナ
ビゲーション階層を定義し、該ナビゲーション階層は、
前記メディアタイプの各々について選択可能な要素を含
むメインメニューと、
該メインメニュー内で対応する選択可能な要素を選択し
た時呈示される多数のコレクションメニューであって、
各コレクションメニューは、関連付けられたメディアタ
イプについて使用可能なコンテンツを識別するコレクシ
ョンメニューとを備えたことを特徴とする請求項 1 に記

載のゲームコンソール。

【請求項 10】 特定のメディアタイプを格納する、ポ
ータブルメモリデバイスと通信するように構成されたポ
ータブルメディアドライブと、

前記ポータブルメディアドライブに格納された前記特定
のメディアタイプ以外のメディアタイプへの、アクセス
を容易にするように構成された前記ユーザインタフェ
ースとをさらに備えたことを特徴とする請求項 1 に記載
のゲームコンソール。

【請求項 11】 ポータブルメモリデバイスと通信する
ように構成されたポータブルメディアドライブと、
1 つまたは複数のポータブルメモリユニットと、
ユーザデータの格納のために使用可能である、前記メモ
リ、前記ポータブルメモリデバイスおよび前記メモリユ
ニットを識別する、ユーザインタフェースを呈示するよ
うに構成された前記ゲームコンソールとをさらに備えた
ことを特徴とする請求項 1 に記載のゲームコンソール。

【請求項 12】 前記ユーザインタフェースは、ユーザ
が異なるメディアタイプについて様々なコンテンツフィ
ルタレベルを設定することができる、ペアレンタルコン
トロール設定メニューを備えたことを特徴とする請求項
1 に記載のゲームコンソール。

【請求項 13】 ゲームをゲームコンソール上で動作す
るために必要とされる命令を格納する組込まれたハード
ディスクメモリと、

該ハードディスクメモリに連結されたプロセッサと、
前記ハードディスクメモリに格納され、前記プロセッサ
上で実行されるコンソールアプリケーションとを備えた
ことを特徴とするゲームコンソール。

【請求項 14】 前記コンソールアプリケーションは、
多数の異なるメディアタイプへのアクセスを容易にする
ためのユーザインタフェースを呈示することを特徴とす
る請求項 13 に記載のゲームコンソール。

【請求項 15】 前記コンソールアプリケーションは、
前記ハードディスクドライブのコンテンツを識別するユ
ーザインタフェースを呈示することを特徴とする請求項
13 に記載のゲームコンソール。

【請求項 16】 前記コンソールアプリケーションはナ
ビゲーション階層を定義し、該ナビゲーション階層は、
対応するメディアタイプについて選択可能な要素を含む
メインメニューと、

該メインメニュー内で対応する選択可能な要素を選択し
た時呈示される多数のコレクションメニューであって、
各コレクションメニューは、関連付けられたメディアタ
イプについて使用可能なコンテンツを識別するコレクシ
ョンメニューとを備えたことを特徴とする請求項 13 に
記載のゲームコンソール。

【請求項 17】 前記コンソールアプリケーションはユ
ーザインタフェースを呈示し、該ユーザインタフェース
は、

異なるメディアタイプを識別するメインメニューと、
 プレイするために現在使用可能である 1 つまたは複数の
 ゲームタイトルを識別するために、前記メインメニュー
 から選択可能なゲームコレクションメニューと、
 再生するために現在使用可能である 1 つまたは複数の音
 楽タイトルを識別するために、前記メインメニューから
 選択可能な音楽コレクションメニューと、
 再生するために現在使用可能である 1 つまたは複数の映
 画タイトルを識別するために、前記メインメニューから
 選択可能な映画コレクションメニューとを備えたことを
 特徴とする請求項 1 3 に記載のゲームコンソール。

【請求項 1 8】 前記ユーザインタフェースは、ユーザ
 データの格納のために使用可能な、前記ハードディス
 クメモリおよび他のいかなるメモリデバイスをも識別す
 るために、前記メインメニューから選択可能なメモリコ
 レクションメニューをさらに備えたことを特徴とする請
 求項 1 7 に記載のゲームコンソール。

【請求項 1 9】 前記ユーザインタフェースは、選択さ
 れたゲームタイトルに関係するオプションを提供するた
 めに、前記ゲームコレクションメニューから選択可能な
 ゲームオプションメニューをさらに備えたことを特徴と
 する請求項 1 7 に記載のゲームコンソール。

【請求項 2 0】 前記ユーザインタフェースは、選択さ
 れた音楽タイトルの再生を容易にするために、前記音楽
 コレクションメニューから選択可能な音楽プレイヤーメ
 ニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 1 7 に記
 載のゲームコンソール。

【請求項 2 1】 前記ユーザインタフェースは、選択さ
 れた映画タイトルの再生を容易にするために、前記映画
 コレクションメニューから選択可能な映画プレイヤーを
 さらに備えたことを特徴とする請求項 1 7 に記載のゲー
 ムコンソール。

【請求項 2 2】 第 1 のメディアタイプを格納するポー
 タブルメモリデバイスと通信するように構成され、前記
 第 1 のメディアタイプは、ゲームメディア、音楽メディ
 アまたは映画メディアのうちの 1 つである、ポータブル
 メモリドライブと、
 第 2 のメディアタイプを格納するように構成され、前記
 第 2 のメディアタイプは、ゲームメディア、音楽メディ
 アまたは映画メディアのうちの 1 つである、メモリと、
 前記ポータブルメモリドライブと前記メモリとに連結さ
 れたプロセッサと、前記第 1 のメディアタイプおよび前
 記第 2 のメディアタイプのユーザ選択を容易にするため
 のユーザインタフェースとを備えたことを特徴とするゲ
 ムコンソール。

【請求項 2 3】 前記メモリはハードディスクドライブ
 を含むことを特徴とする請求項 2 2 に記載のゲームコ
 ンソール。

【請求項 2 4】 前記メモリはポータブルメモリユニ
 ットを含むことを特徴とする請求項 2 2 に記載のゲーム

ンソール。

【請求項 2 5】 前記メモリは、前記第 1 のメディア
 タイプと前記第 2 のメディアタイプの両方を格納するよ
 うに構成されることを特徴とする請求項 2 2 に記載のゲ
 ムコンソール。

【請求項 2 6】 前記第 1 のメディアタイプおよび前記
 第 2 のメディアタイプは、ゲームデータ、オーディオデ
 ータおよび映像データを含むメディアタイプのグループ
 から選択されることを特徴とする請求項 2 2 に記載のゲ
 ムコンソール。

【請求項 2 7】 前記ユーザインタフェースは、前記第
 1 のメディアタイプおよび前記第 2 のメディアタイプを
 識別するグラフィカルユーザインタフェースを備えたこ
 とを特徴とする請求項 2 2 に記載のゲームコンソール。

【請求項 2 8】 前記ユーザインタフェースは、前記ポ
 ータブルメモリドライブおよび前記メモリのコンテンツ
 を識別するグラフィカルユーザインタフェースを備えた
 ことを特徴とする請求項 2 2 に記載のゲームコンソ
 ール。

【請求項 2 9】 前記ユーザインタフェースはグラフィ
 カルユーザインタフェースを含み、該グラフィカルユー
 ザインタフェースは、
 前記ゲームメディアタイプ、前記音楽メディアタイプお
 よび前記映画メディアタイプを識別するメインメニュー
 と、

プレイするために現在使用可能である前記ゲームメデ
 ィアタイプの 1 つまたは複数のゲームタイトルを識別す
 るために、前記メインメニューから選択可能なゲームコ
 レクションメニューと、

再生するために現在使用可能である前記音楽メディア
 タイプの 1 つまたは複数の音楽タイトルを識別するた
 めに、前記メインメニューから選択可能な音楽コレク
 ションメニューと、

再生するために現在使用可能である前記映画メディア
 タイプの 1 つまたは複数の映画タイトルを識別するた
 めに、前記メインメニューから選択可能な映画コレク
 ションメニューとを備えたことを特徴とする請求項 2 2 に
 記載のゲームコンソール。

【請求項 3 0】 前記ユーザインタフェースはグラフィ
 カルユーザインタフェースをさらに備え、該グラフィ
 カルユーザインタフェースは、

選択されたゲームタイトルに関係するオプションを提供
 するために、前記ゲームコレクションメニューから選択
 可能なゲームオプションメニューと、

選択された音楽タイトルの再生を容易にするために、前
 記音楽コレクションメニューから選択可能な音楽プレ
 イヤーメニューと、

選択された映画タイトルの再生を容易にするために前記
 映画コレクションメニューから選択可能な映画プレー
 ーとを備えたことを特徴とする請求項 2 9 に記載のゲー

ムコンソール。

【請求項 3 1】 メモリと、
該メモリに連結されたプロセッサと、
前記メモリに格納され、前記プロセッサ上で実行され
て、ゲームメディアに関係するゲームエリア、オーディ
オメディアに関係する音楽エリアおよび映像メディアに
関係する映画エリアのうちの 1 つへ、ナビゲートするた
めのメインメニューを呈示するための、ユーザインタフ
ェースアプリケーションとを備えたことを特徴とするゲ
ームコンソール。

【請求項 3 2】 前記メモリはハードディスクドライブ
を含むことを特徴とする請求項 3 1 に記載のゲームコン
ソール。

【請求項 3 3】 前記ゲームメディア、前記オーディオ
メディアまたは前記映像メディアから 1 つのメディアタ
イプを格納するポータブルメモリデバイスと通信するよ
うに構成されたポータブルメディアドライブと、
該ポータブルメモリデバイス上に格納された前記 1 つの
メディアタイプ以外に、別のメディアタイプへのアクセ
スを容易にするように構成されている前記ユーザインタ
フェースアプリケーションとをさらに備えたことを特徴
とする請求項 3 1 に記載のゲームコンソール。

【請求項 3 4】 前記メモリはハードディスクドライブ
を含み、前記ゲームコンソールが、
ポータブルメモリデバイスと通信するように構成された
ポータブルメディアドライブと、
1 つまたは複数のメモリユニットと、
ユーザデータの格納のために使用可能である、前記ハー
ドディスクドライブ、前記ポータブルメモリデバイスお
よび前記メモリユニットを識別するメモリコレクション
メニューを呈示するように構成される、ユーザインタフ
ェースアプリケーションとをさらに備えたことを特徴と
する請求項 3 1 に記載のゲームコンソール。

【請求項 3 5】 1 つまたは複数のメモリデバイスと、
プロセッサと、
前記メモリに格納され、前記プロセッサ上で実行され
て、ユーザデータの格納のために使用可能である 1 つま
たは複数のメモリデバイスを識別するメモリコレクショ
ンメニューを呈示するためのユーザインタフェースアプ
リケーションとを備えたことを特徴とするゲームコンソ
ール。

【請求項 3 6】 前記ユーザインタフェースアプリケー
ションは、1 つまたは複数のメモリデバイスのメモリ管
理を容易にすることを特徴とする請求項 3 5 に記載のゲ
ームコンソール。

【請求項 3 7】 前記メモリコレクションメニューは、
1 つまたは複数のメモリデバイスを表すグラフィカル要
素を含み、該グラフィカル要素は、格納のために使用可
能な容量の量を視覚的に伝達する形で示されることを特
徴とする請求項 3 5 に記載のゲームコンソール。

【請求項 3 8】 前記メモリコレクションメニューは、
前記 1 つまたは複数のメモリデバイスを表すグラフィカ
ル要素を含み、該グラフィカル要素は、満たされている
記憶スペースおよび満たされていない記憶スペースの量
を示すためのゲージと共に示されることを特徴とする請
求項 3 5 に記載のゲームコンソール。

【請求項 3 9】 前記メモリコレクションメニューは、
特定のメモリデバイスのユーザ選択を可能にし、選択し
た時、前記ユーザインタフェースアプリケーションは、
10 選択されたメモリデバイスのコンテンツを識別するメモ
リコンテンツメニューを呈示することを特徴とする請求
項 3 5 に記載のゲームコンソール。

【請求項 4 0】 前記メモリコンテンツメニューは、前
記ゲームコンソール上で先にプレイされた単一のゲーム
タイトルに関係する多数の保存されたゲームを識別し、
ある保存されたゲームのユーザ選択を容易にすることを
特徴とする請求項 3 9 に記載のゲームコンソール。

【請求項 4 1】 前記メモリコンテンツメニューは、前
記ゲームコンソール上で先にプレイされた単一のゲーム
20 タイトルに関係する多数の保存されたゲームを識別し、
多数の保存されたゲームのユーザ選択を容易にすること
を特徴とする請求項 3 9 に記載のゲームコンソール。

【請求項 4 2】 前記ユーザインタフェースアプリケー
ションは、コンテンツを 1 つのメモリデバイスから別の
メモリデバイスへコピーすることを容易にすることを特
徴とする請求項 3 5 に記載のゲームコンソール。

【請求項 4 3】 前記メモリコレクションメニューは、
少なくとも第 1 および第 2 のメモリデバイスを表す第 1
および第 2 のグラフィカル要素を含み、前記ユーザイン
タフェースアプリケーションは、前記第 1 のメモリデバ
イス上に格納されたファイルを前記第 2 のメモリデバイ
スへ、前記ファイルに関連付けられたアイコンを前記第
1 のグラフィカル要素から前記第 2 のグラフィカル要素
30 へドラッグすることによって、移動することを容易にす
るよう構成されていることを特徴とする請求項 3 5 に
記載のゲームコンソール。

【請求項 4 4】 1 つまたは複数のメモリデバイスと、
該メモリデバイス上に格納されたコンテンツへのアクセ
スを容易にするためのポータルアーキテクチャであっ
て、該ポータルアーキテクチャは、前記コンテンツを前
記コンテンツのメディアタイプに従って描くことを特徴
とするゲームコンソール。

【請求項 4 5】 ゲームコンソールのハードディスクメ
モリ上に格納されたコンソールアプリケーションにブー
トするステップと、多数の異なるメディアタイプへのア
クセスを容易にするためのユーザインタフェースを呈示
するステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項 4 6】 前記メディアタイプは、ゲームデー
タ、オーディオデータおよび映像データを含むメディア
タイプのグループから選択されることを特徴とする請求
50

項 4 5 に記載の方法。

【請求項 4 7】 前記呈示するステップは、前記メディアタイプの各々について選択可能な要素を有するグラフィカルユーザインタフェースを呈示するステップを備えたことを特徴とする請求項 4 5 に記載の方法。

【請求項 4 8】 多数のメニューのうちの 1 つヘナビゲートするステップをさらに備え、個々のメニューは特定のメディアタイプに関連付けられることを特徴とする請求項 4 5 に記載の方法。

【請求項 4 9】 前記ゲームコンソール上でプレイするために現在使用可能なゲームを識別する、ゲームコレクションメニューを呈示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 4 8 に記載の方法。

【請求項 5 0】 前記ゲームコンソール上で再生するために現在使用可能な音楽を識別する音楽コレクションメニューを呈示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 4 8 に記載の方法。

【請求項 5 1】 前記ゲームコンソール上で再生するために現在使用可能な映画を識別する、映画コレクションメニューを呈示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 4 8 に記載の方法。

【請求項 5 2】 前記ハードディスクメモリ上に格納されたコンテンツを識別するメモリコンテンツメニューを呈示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 4 5 に記載の方法。

【請求項 5 3】 ユーザが、様々なメディアタイプについて、様々なコンテンツフィルタレベルを設定することができる、ペアレンタルコントロール設定メニューを呈示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 4 5 に記載の方法。

【請求項 5 4】 実行された時、請求項 4 5 に記載の方法を実行する、コンピュータ実行可能命令を備えたことを特徴とする 1 つまたは複数のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 5 5】 ゲームコンソールによって再生することができる異なるメディアタイプを識別する、前記ゲームコンソールのためのメインメニューを呈示するステップであって、前記メディアタイプはゲームメディアタイプ、音楽メディアタイプおよび映画メディアタイプを含むステップと、
前記ゲームメディアタイプを選択した時、プレイするために現在使用可能である 1 つまたは複数のゲームタイトルを識別する、ゲームコレクションメニューヘナビゲートするステップと、
音楽メディアタイプを選択した時、再生するために現在使用可能である 1 つまたは複数の音楽タイトルを識別する、音楽コレクションメニューヘナビゲートするステップと、
映画メディアタイプを選択した時、再生するために現在使用可能である 1 つまたは複数の映画タイトルを識別す

る、映画コレクションメニューヘナビゲートするステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項 5 6】 前記ゲームコレクションメニューからゲームタイトルを選択した時、選択されたゲームタイトルをプレイするためのメニューヘナビゲートするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 5 5 に記載の方法。

【請求項 5 7】 前記音楽コレクションメニューから音楽タイトルを選択した時、選択された音楽タイトルを再生するためのメニューヘナビゲートするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 5 5 に記載の方法。

【請求項 5 8】 前記映画コレクションメニューから映画タイトルを選択した時、選択された映画タイトルを再生するためのメニューヘナビゲートするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 5 5 に記載の方法。

【請求項 5 9】 前記ゲームコンソールは 1 つまたは複数のメモリデバイスを有し、ユーザデータの格納のために使用可能である 1 つまたは複数のメモリデバイスを識別する、メモリコレクションメニューを呈示するステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 5 5 に記載の方法。

【請求項 6 0】 前記メモリコレクションメニューからメモリデバイスを選択した時、選択されたメモリデバイスのコンテンツを識別するメモリコンテンツメニューヘナビゲートするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 5 9 に記載の方法。

【請求項 6 1】 実行された時、請求項 5 5 に記載の方法を実行する、コンピュータ実行可能命令を備えたことを特徴とする 1 つまたは複数のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 6 2】 ユーザデータの格納のために使用可能である、ゲームコンソール上の 1 つまたは複数のメモリデバイスを識別する、メモリコレクションメニューを呈示するステップと、
メモリデバイスを選択した時、選択されたメモリデバイスのコンテンツを識別するメモリコンテンツメニューを呈示するステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項 6 3】 前記メモリコレクションメニューから、前記 1 つまたは複数のメモリデバイスのメモリ管理を容易にするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 6 2 に記載の方法。

【請求項 6 4】 前記メモリコレクションメニューの一部として、ユーザデータを格納するために使用可能な容量の量を視覚的に伝達する形で、前記 1 つまたは複数のメモリデバイスを表すグラフィカル要素を示すステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 6 2 に記載の方法。

【請求項 6 5】 前記メモリコンテンツメニュー内で、前記ゲームコンソール上で先にプレイされた単一のゲームタイトルに関係する、多数の保存されたゲームをリス

トするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 6 2 に記載の方法。

【請求項 6 6】 前記メモリコンテンツメニューから、2 つまたはそれ以上の保存されたゲームのセットを継続プレイのために選択することを容易にするステップをさらに備えたことを特徴とする請求項 6 5 に記載の方法。

【請求項 6 7】 実行された時、請求項 6 2 に記載の方法を実行するコンピュータ実行可能命令を備えたことを特徴とする 1 つまたは複数のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 6 8】 単一のゲームタイトルの多数の保存されたゲームを、ゲームコンソールに組込まれたハードディスクドライブ上に格納するステップと、多数の保存されたゲームを前記ゲームコンソール上でプレイのために選択することを容易にするステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項 6 9】 多数のメディアタイプを、ゲームコンソールの 1 つまたは複数のメモリデバイス上に格納するステップと、前記ゲームコンソールのコンテンツを前記メディアタイプに従って描く、ユーザインタフェースを呈示するステップとを備えたことを特徴とする方法。

【請求項 7 0】 ゲームコンソールのためのユーザインタフェースであって、前記ゲームコンソールによって再生することができる異なるメディアタイプを識別するように構成されたメインメニューであって、メディアタイプは、ゲームメディアタイプ、音楽メディアタイプおよび映画メディアタイプを含むメインメニューと、前記ゲームコンソール上で再生するために現在使用可能である 1 つまたは複数のゲームタイトルを識別するために、前記メインメニューからアクセス可能なゲームコレクションメニューと、前記ゲームコンソール上で再生するために現在使用可能である 1 つまたは複数の音楽タイトルを識別するために、前記メインメニューからアクセス可能な音楽コレクションメニューと、前記ゲームコンソール上で再生するために現在使用可能である 1 つまたは複数の映画タイトルを識別するために、前記メインメニューからアクセス可能な映画コレクションメニューとを備えたことを特徴とするユーザインタフェース。

【請求項 7 1】 特定のゲームタイトルに関係するオプションを提供するために、前記ゲームコレクションメニューからアクセス可能な、ゲームオプションメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 0 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 7 2】 前記特定のゲームタイトルに関する情報を提供するために、前記ゲームオプションメニューからアクセス可能な、1 つまたは複数の拡張可能メニュー

をさらに備えたことを特徴とする請求項 7 1 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 7 3】 特定の音楽タイトルの再生を容易にするために、前記音楽コレクションメニューからアクセス可能な音楽プレイヤーメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 0 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 7 4】 音楽の 1 つまたは複数のトラックからサウンドトラックを作成するために、前記音楽プレイヤーメニューからアクセス可能な、1 つまたは複数のサウンドトラック作成メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 3 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 7 5】 特定の映画タイトルの再生を容易にするために、前記映画コレクションメニューからアクセス可能な、映画プレイヤーメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 0 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 7 6】 前記ゲームコンソールの 1 つまたは複数のメモリデバイスを識別するために、前記メインメニューからアクセス可能なメモリコレクションメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 0 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 7 7】 選択されたメモリデバイスのコンテンツを識別するために、前記メモリコレクションメニューからアクセス可能なメモリコンテンツメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 6 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 7 8】 前記ゲームコンソールを操作するためのシステムレベルオプションを提供するために、前記メインメニューからアクセス可能な設定コレクションメニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 0 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 7 9】 前記ゲームコンソール内のシステムクロックの調整を容易にするために、前記設定コレクションメニューからアクセス可能なクロック設定メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 8 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 8 0】 前記ゲームコンソール内で使用される言語の調整を容易にするために、前記設定コレクションメニューからアクセス可能な言語設定メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 8 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 8 1】 オーディオモードのユーザ選択を容易にするために、前記設定コレクションメニューからアクセス可能なオーディオ設定メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 8 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 8 2】 映像モードのユーザ選択を容易にするために、前記設定コレクションメニューからアクセス可能な映像設定メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 7 8 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 8 3】 ユーザが異なるメディアタイプについ

て様々なコンテンツフィルタレベルを設定できるようにするために、前記設定コレクションメニューからアクセス可能なペアレンタルコントロール設定メニューをさらに備えたことを特徴とする請求項 78 に記載のユーザインタフェース。

【請求項 84】 ゲームコンソール用のコンピュータ読み取り可能な記録媒体であって、実行された時、前記ゲームコンソールに、

システムレベルチェックのセットを実行して、前記ゲームコンソールのシステムパラメータを評価するステップと、

メディアレベルチェックのセットを実行して、認識可能なメディアが前記ゲームコンソールにロードされているかどうかを判定するステップと、

(1) 異なるタイプのメディアのための、多数のメディア特有のメニューへのアクセスを容易にするメインメニューと、(2) 前記メディアが認識された場合、前記ゲームコンソールにロードされた前記メディアに関連付けられたメディア特有のメニューとを、交互に呈示するコンソールアプリケーションをロードするステップとを指示するコンピュータ実行可能命令を備えたことを特徴とするコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 85】 実行された時、前記ゲームコンソールに、

前記ゲームコンソール内のハードディスクドライブが存在するかどうかを評価するステップと、

前記ゲームコンソールのための言語が設定されているかどうかを評価するステップと、

前記ゲームコンソールのためのクロックが設定されているかどうかを評価するステップとを指示するコンピュータ実行可能命令をさらに備えたことを特徴とする請求項 84 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【請求項 86】 実行された時、前記ゲームコンソールに、

前記ゲームコンソール内の前記メディアがゲームディスクであるかどうかを検出するステップと、

前記ゲームコンソール内の前記メディアが映画ディスクであるかどうかを検出するステップと、

前記ゲームコンソール内の前記メディアがオーディオディスクであるかどうかを検出するステップとを指示するコンピュータ実行可能命令をさらに備えたことを特徴とする請求項 84 に記載のコンピュータ読み取り可能な記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】 本発明はゲームコンソールおよびその方法に関し、より詳細には、ユーザのゲームシステムとの対話 (interaction) を容易にするゲームコンソール、その方法、記録媒体およびユーザインタフェースに関する。

【0002】

【従来の技術】 現在、市場で入手可能なゲームシステムは、ゲームディスク、音楽 CD (compact disc) および映画の DVD (digital versatile disk) をディスクドライブから再生することができる。たとえば、ソニー株式会社による PlayStation (登録商標) 2 ゲームシステムは、ゲーム、音楽およびビデオのタイトルを、コンソールに挿入されたディスクから再生する能力がある。これらのゲームシステムは、ディスクドライブに入っているタイトルであれば何でも再生するように設計されている。したがって、ユーザがディスクをドライブに挿入すると、ゲームシステムは単に、ディスクがゲームディスクであるか、映画ディスクであるか、音楽ディスクであるかにかかわらず、タイトルを「再生」または「開始」する。この方法では、現在ドライブに入っているメディアは、ユーザに呈示されるユーザインタフェース (UI) のデフォルトのコンテキストを定義している。

【0003】 マイクロソフト株式会社は最近、同社の Xbox (商標) ゲームシステムを発表し、これは、ゲーム機能を強化するためのハードディスクドライブ、およびオンラインゲームを容易にするためのブロードバンドの接続性を装備している。これらの付加により、ゲーム、映画および音楽のための様々なタイトルを多数の異なるソースから再生することができ、これらのソースにはハードディスクドライブ、ポータブルメディア (たとえば、CD、DVD、ゲームディスク)、コントローラベースのメモリユニットまたはオンラインソースが含まれる。これらの改良された機能にもかかわらず、ディスクドライブ内のメディアタイプに基づいて「再生」または「開始」のメタファー (metaphor) にデフォルト設定する従来の UI モデルは、今なお、漠然過ぎる。たとえば、ユーザは、ポータブルメディアドライブ内のゲームディスク、またはハードディスク上に格納されているオーディオファイル、またはオンラインソースからストリームされた映画を、再生したい気持ちになり難い。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】 したがって、様々なメディアタイプにわたって一様なユーザ体験を提供する、ゲームシステム用の改良された UI モデルの必要性がある。

【0005】 本発明は、このような問題に鑑みてなされたもので、その目的とするところは、ユーザのゲームシステムとの対話を容易にするゲームコンソールおよびその方法を提供することにある。

【0006】

【課題を解決するための手段】 ゲームシステム用の統一メディアポータル (portal) モデルにより、様々なエンターテインメントエリアの中で一貫したユーザ体験を助長する。メディアポータルモデルにより、ゲームデー

タ、オーディオデータおよび映像データなど、多数の異なるメディアタイプからのコンテンツに、ゲームシステムのポータブルメディアドライブに挿入されたメディアタイプにかかわらず、アクセスするための便利な方法を提供する。

【0007】記載された実施態様では、ゲームシステムは、ゲームコンソールおよび1つまたは複数のコントローラを含む。ゲームコンソールは、ハードディスクドライブ、ポータブルメディアドライブおよびブロードバンドの接続性を装備する。統一メディアポータルは、ハードディスクドライブ上に格納され、かつゲームコンソールの電源が入れたときにロードされる、コンソールアプリケーションとして実行される。

【0008】コンソールアプリケーションはメインメニューを呈示し、これはゲーム、音楽、映画、メモリおよび設定の5つの主なエリアを識別する。概念上、メインメニューの下で、様々なメモリデバイス上に格納されたコンテンツが、メディアタイプに従って論理的に呈示される。たとえば、ゲームエリアへのナビゲーションは、結果として、ゲームコンソール上で再生するために使用可能なゲームタイトルのコレクションをリストするメニューとなる。音楽および映画エリアへのナビゲーションは、結果として、大変類似した体験となり、ユーザに音楽タイトルおよび映画タイトルのコレクションが呈示される。

【0009】タイトルは、それらがハードドライブ上に格納されているか、ディスクドライブ内のポータブルメディア（たとえば、ゲームディスク、CDまたはDVD）上に格納されているか、オンラインソースに格納されているか、メモリユニット（MU）上に格納されているかにかかわらず、一様に表示される。コンテンツをメディアタイプによりグループ化し、各メディアタイプについてコレクションベースのメニューを呈示することにより、ゲーム、音楽および映画エリアに渡って一貫したルックアンドフィールが得られる。ユーザが特定のエリアを選択すると、別のUI画面は、その特定のメディアタイプ専用の選択を提供する。

【0010】

【発明の実施の形態】以下の解説は、様々なエンターテインメントエリア（たとえば、ゲーム、映画再生（play back）、音楽再生）の中で、一貫したユーザ体験を助長するゲームシステム用の統一メディアポータルモデルを対象とする。統一メディアポータルモデルは、記憶デバイスが通常は小型のリムーバブルメモリユニットであったゲームシステムに、大型のハードディスクを追加する問題に対処する。追加のスペースにより、ユーザは、ゲームタイトル、音楽ファイルおよび映像ファイルに関係する永続データをハードディスク上に格納することができる。

【0011】概して、統一メディアポータルモデルは、

一貫したグラフィカルユーザインタフェースおよび直観的なメディアテーマのナビゲーション階層を提供し、後者はゲームコンソールのコンテンツを、メディアタイプ（たとえば、ゲームデータ、映像データ、オーディオデータなど）に従って、論理的に表現する。このモデルは、何のメディアタイプが現在、ゲームコンソールのポータブルディスクドライブにロードされているかにかかわらず、様々なメモリデバイス（たとえば、ハードディスクドライブ、ポータブルメディアドライブ、ポータブルメモリユニット）上に格納された、多数の使用可能なメディアタイプの間で、明確な識別を提供する。このモデルはさらに、様々なメモリデバイスおよびそれらの各容量をグラフィカルに示す、ユーザインタフェースを提供する。

【0012】（ゲームシステム）図1は、具体例としてのゲームシステム100を示す。これは、ゲームコンソール102および最多4つのコントローラを含み、これらはコントローラ104-1および104-2によって代表されている。ゲームコンソール102は内部ハードディスクドライブおよびポータブルメディアドライブ106を装備し、後者は光学記憶ディスク108によって代表されるような様々な形態のポータブル記憶メディアをサポートする。適切なポータブル記憶メディアの例には、DVD、CD-ROM、ゲームディスクなどが含まれる。

【0013】ゲームコンソール102は4つのスロット110a、110b、110c、110dをその前面に有し、最多4つのコントローラをサポートするが、そのスロットの数および配列は修正してもよい。電源ボタン112およびイジェクトボタン114もゲームコンソール102の前面に配置される。電源ボタン112はゲームコンソールへの電力を切り替え、イジェクトボタン114はポータブルメディアドライブ106のトレイを交互に開けたり閉めたりして、記憶ディスク108の挿入および拔出しを可能にする。

【0014】ゲームコンソール102はテレビ受像機または他の表示装置（図示せず）へ、A/V（audio and visual）インタフェースケーブル120を介して接続する。電源ケーブル122は電力をゲームコンソールに供給する。ゲームコンソール102はさらにブロードバンド機能を付けて構成してもよく、この機能はインターネットなどの、ネットワークへのアクセスを容易にするための、ケーブルまたはモデムコネクタ124によって代表される。

【0015】各コントローラ104-1、104-2はゲームコンソール102へ、ワイヤ（有線）またはワイヤレス（無線）インタフェースを介して連結される。例示した実施形態では、コントローラはUSB（Universal Serial Bus）互換であり、コンソール102へシリアルケーブル130a、130bを介

して接続される。コントローラ 102 は、幅広い多様なユーザインタラクションメカニズム（ユーザとコンピュータ間の対話機能）のいずれをも装備することができる。図 1 に例示したように、各コントローラ 104-1、104-2 は 2 種の親指スティック 132-1 および 132-2 a 並びに 132-2 b、D パッド 134、ボタン 136 および 2 つのトリガ（引き金）138 を装備する。これらのメカニズムは単に代表例であり、他の周知のゲームメカニズムを、図 1 に示したものの代りに使用するか、あるいはこれに追加してもよい。

【0016】メモリユニット（MU）140 をコントローラ 104-2 に挿入することで、追加およびポータブルの記憶装置を備えることができる。ポータブルメモリユニットにより、ユーザがゲームパラメータを格納し、これらを他のコンソール上での再生のために移植することができる。記載したこの実施形態では、各コントローラ 104-1、104-2 は 2 つのメモリユニット 140 を収容するように構成されるが、他の実施形態では 2 つより多いかあるいはそれより少ないユニットを使用することができる。

【0017】ゲームシステム 100 は、たとえば、ゲーム、音楽および映像を再生することができる。異なる記憶の製品により、タイトルをドライブ 106 内の、ハードディスクドライブまたはポータブルメディア 108 から、オンラインソースから、あるいはメモリユニット 140 から再生することができる。ゲームシステム 100 が再生することができるものの一例には、以下のものが含まれる。

【0018】1. CD および DVD から、ハードディスクドライブから、あるいはオンラインソースから再生されるゲームタイトル。

2. ポータブルメディアドライブ 106 内の CD から、ハードディスクドライブ上のファイル（たとえば、Windows（登録商標）Media Audio（WMA）フォーマットの）から、あるいはオンラインストリーミングソースから再生されるデジタル音楽。

3. ポータブルメディアドライブ 106 内の DVD から、ハードディスクドライブ上のファイル（たとえば、Active Streaming Format の）から、あるいはオンラインストリーミングソースから再生されるデジタルオーディオ／映像。

【0019】図 2 は、ゲームシステム 100 の機能部品をより詳細に示す。ゲームコンソール 102 は中央処理装置（CPU）200 およびメモリコントローラ 202 を有し、後者は、フラッシュ ROM（read only memory）204、RAM（random access memory）206、ハードディスクドライブ 208、およびポータブルメディアドライブ 106 を含む様々なタイプのメモリへのプロセッサのアクセスを容易にする。CPU 200 はレベル 1 キャッシュ 210 およびレベル 2 キャッシュ 212

を装備して一時的にデータを格納し、よってメモリアクセスサイクルの回数を減らし、それにより処理速度およびスループットを向上させる。

【0020】CPU 200、メモリコントローラ 202 および様々なメモリデバイスは 1 つまたは複数のバスを介して相互接続されるが、これらバスには、シリアルバスおよびパラレルバス、メモリバス、周辺バス、および様々なバスアーキテクチャのいずれかを使用するプロセッサまたはローカルバスが含まれる。一例として、このようなアーキテクチャには、ISA（Industry Standard Architecture）バス、MCA（Micro Channel Architecture）バス、EISA（Enhanced ISA）バス、VESA（Video Electronics Standards Association）ローカルバス、および Mezzanine バスとしても知られる PCI（Peripheral Component Interconnects）バスを含むことができる。

【0021】1 つの適切な実施形態として、CPU 200、メモリコントローラ 202、ROM 204 および RAM 206 は、共通モジュール 214 上に組込まれる。この実施形態では、ROM 204 はフラッシュ ROM として構成され、これはメモリコントローラ 202 へ、PCI（Peripheral Component Interconnect）バスおよび ROM バス（いずれも図示せず）を介して接続される。RAM 206 は、多数の DDR SDRAM（Double Data Rate Synchronous Dynamic RAM）として構成され、これらはメモリコントローラ 202 によって、分離したバス（図示せず）を介して独立してコントロールされる。ハードディスクドライブ 208 およびポータブルメディアドライブ 106 は、メモリコントローラへ、PCI バスおよび ATA（AT Attachment）バス 216 を介して接続される。

【0022】3D（3 次元）グラフィックス処理装置 220 およびビデオエンコーダ 222 は、高速および高解像度のグラフィックス処理のためのビデオ処理パイプラインを形成する。データはグラフィックス処理装置 220 からビデオエンコーダ 222 へ、デジタルビデオバス（図示せず）を介して搬送される。オーディオ処理装置 224 およびオーディオコーデック（符号器／復号器）226 は、高い忠実度およびステレオ処理を有する、対応するオーディオ処理パイプラインを形成する。オーディオデータは、オーディオ処理装置 224 およびオーディオコーデック 226 の間で、通信リンク（図示せず）を介して搬送される。ビデオおよびオーディオ処理パイプラインは、テレビ受像機または他の表示装置への伝送のために、データを A/V（オーディオ／ビデオ）ポート 228 に出力する。例示した実施形態では、ビデオお

よびオーディオ処理コンポーネント 220～228 は、モジュール 214 上に取り付けられている。

【0023】また、モジュール 214 上に実装されるものには、USB ホストコントローラ 230 およびネットワークインタフェース 232 もある。USB ホストコントローラ 230 は、CPU 200 およびメモリコントローラ 202 へ、バス（たとえば、PCI バス）を介して連結され、周辺のコントローラ 104-1～104-4 用のホストとしての役割を果たす。ネットワークインタフェース 232 は、ネットワーク（たとえば、インターネット、ホームネットワークなど）へのアクセスを提供し、幅広い種類の様々なワイヤまたはワイヤレスインタフェースコンポーネントのいずれでもよく、これらにはイーサネット（登録商標）カード、モデム、ブルートゥース（Bluetooth（登録商標））モジュール、ケーブルモデムなどが含まれる。

【0024】ゲームコンソール 102 は、2 つのデュアル・コントローラ・サポート・サブアセンブリ 240-1 および 240-2 を有し、各サブアセンブリは、2 つのゲームコントローラ 104-1～104-4 をサポートする。フロントパネル I/O サブアセンブリ 242 は、電源ボタン 112 およびイジェクトボタン 114 の機能性、ならびにゲームコンソールの外面上で露出されたいかなる LED（発光ダイオード）または他のインジケータもサポートする。サブアセンブリ 240-1、240-2 および 242 はモジュール 214 へ、1 つまたは複数のケーブルアセンブリ 244 を介して連結される。

【0025】8 つのメモリユニット 140-1～140-8 が 4 つのコントローラ 104-1～104-4 について、すなわち 2 つのメモリユニットが各コントローラについて、接続可能であるように図示されている。各メモリユニット 140-1～140-8 は増設記憶装置を提供し、この上にゲーム、ゲームパラメータおよび他のデータを格納することができる。コントローラに挿入されたとき、メモリユニット 140-1～140-8 にはメモリコントローラ 202 によってアクセスすることができる。

【0026】システム電源モジュール 250 は、電力をゲームシステム 100 のコンポーネントに供給する。ファン 252 は、ゲームコンソール 102 内の回路を冷却する。

【0027】ゲームコンソール 102 は、統一メディアポータルモデルを実装し、これが一貫したユーザインタフェースおよびナビゲーション階層を提供して、ユーザを様々なエンターテインメントエリア中で移行させる。このポータルモデルは、ポータブルメディアドライブ 106 に挿入されたメディアタイプにかかわらず、ゲームデータ、オーディオデータ、映像データなど、多数の異なるメディアタイプからのコンテンツにアクセスするの

に好都合な方法を提供する。

【0028】統一メディアポータルモデルを実装するために、コンソールユーザインタフェース（UI）アプリケーション 260 が、ハードディスクドライブ 208 上に格納される。ゲームコンソールの電源が入れられたとき、コンソールアプリケーション 260 の様々な部分が RAM 206 および／またはキャッシュ 210、212 内にロードされ、CPU 200 上で実行される。コンソールアプリケーション 260 は、グラフィカルユーザインタフェースを呈示し、これはゲームコンソール上で使用可能な異なるメディアタイプへナビゲート（移動）するときに一貫したユーザ体験を提供する。UI アプリケーションおよびそれが呈示する具体例としての画面表示を、以下でより詳細に説明する。

【0029】ゲームシステム 100 は、スタンドアロンシステム（独立型システム）として動作することができ、これはこのシステムをテレビ受像機または他の表示装置に単に接続することによって行うことができる。このスタンドアロンモードでは、ゲームシステム 100 により、1 人または複数のプレイヤーがゲームをプレイし、映画を見るか、あるいは音楽を聴くことができる。しかし、ネットワークインタフェース 232 を介して使用可能にされたブロードバンド接続性の組み込み（integration）により、ゲームシステム 100 をさらに、より大規模なネットワークゲームコミュニティ内の参加者として稼働させることができる。このネットワークゲーム環境を次に説明する。

【0030】（ネットワークゲーム）図 3 は具体例としてのネットワークゲーム環境 300 を示し、ここで多数のゲームシステム 100-1、...、100-g を、ネットワーク 302 を介して相互接続する。ネットワーク 302 は、幅広い種類のデータ通信ネットワークのいずれかを表す。これは、公衆部分（たとえば、インターネット）ならびに専用部分（たとえば、住宅向けのローカルエリアネットワーク（LAN））、ならびに公衆および専用部分の組合せを含むことができる。ネットワーク 302 は、ワイヤードおよびワイヤレスメディアを含む、幅広い種類の従来の通信メディアのいずれか 1 つまたは複数を使用して実施することができる。幅広い種類の通信プロトコルを使用して、ネットワーク 302 を介してデータを通信することができ、これには公開のおよび所有権を主張できるプロトコルの両方が含まれる。このようなプロトコルの例には、TCP/IP、IPX/SPX、NetBEUI などが含まれる。

【0031】ゲームシステム 100 に加えて、1 つまたは複数のオンラインサービス 304-1、...、304-s が、ネットワーク 302 を介してアクセス可能であり、オンラインゲームのホスト機能の提供、ダウンロード可能な音楽または映像ファイルの提供、ゲーム大会のホスト、ストリーミングオーディオ／映像ファイルの

提供など、参加者向けの様々なサービスを提供することができる。ネットワークゲーム環境 300 はさらに、キー分配センタ 306 を含むことができ、これは、個々のプレイヤーおよび／またはゲームシステム 100-1 ~ 100-g を互いに、ならびにオンラインサービス 304-1 ~ 304-s を認証する際に役割を果たす。配布センタ 306 はキーおよびサービスチケットを有効な参加者に配布し、次いでこれらを使用して、多数のプレイヤーの間でゲームを形成するか、あるいはオンラインサービス 304-1 ~ 304-5 からサービスを購入することができる。

【0032】ネットワークゲーム環境 300 は、個々のゲームシステム 100-1 ~ 100-g で使用可能な別のメモリソースであるオンライン記憶装置を採用している。ポータブル記憶メディア 108、ハードディスクドライブ 208 およびメモリユニット 140 に加えて、ゲームシステム 100-1 は、オンラインサービス 304-s のリモート記憶装置 308 によって例示されたように、リモートの格納場所で使用可能なデータファイルに、ネットワーク 302 を介してアクセスすることもできる。

【0033】統一メディアポータルモデルは、ネットワークゲーム環境に対応する。一実施例として、ユーザがゲームを購入したとき、このモデルがユーザに、このゲームのアップグレードをダウンロードするための、およびこのゲームタイトルに特有のハイスコアをオンラインで表示するための、ナビゲーションポイントを提供することができる。

【0034】(統一メディアポータル) 図 4 は統一メディアポータルモデル 400 を示す。これは、ゲームメディア、映画メディアおよび音楽メディアを含む、多数のメディアタイプのための共通インタフェースとして動作するメインメニュー 402 を提供する。メインメニュー 402 はユーザに、ユーザが自分のコンソール上で対話 (interact) したいものを正確に表すナビゲーション選択の一組を呈示する。このトップレベルメニューは、コンソール上で使用可能な主に 3 つのエンターテインメントエリアの簡素な表現であり、したがって以下の選択を呈示する。

【0035】・ゲーム：このエンターテインメントエリアは、ユーザのゲーム体験およびゲームメディアに関係する。

・音楽：このエンターテインメントエリアは、音楽コンテキストおよびオーディオメディア専用である。

・映画：このエンターテインメントエリアは、ユーザの映画体験および映像メディアに関係する。

【0036】このモデルのナビゲーション階層が、メディアテーマ (主題) の後に続く。メインメニュー 402 の下には、現在ユーザが使用可能なそれらの特定のメディアタイプに関するタイトルのコレクションがある。

この例では、ユーザはメインメニュー 402 からゲームコレクション 404 へナビゲート (移動) することができ、このゲームコレクション 404 は現在使用可能なゲームタイトルをリスト (一覧表) 出力する。ナビゲーションを、使用可能な音楽タイトルをグループ化する音楽コレクション 406、および使用可能な映画タイトルをグループ化する映画コレクション 408 へ行うこともできる。メディアタイプの観点から階層を構築することによって、ユーザには、いずれかの任意のエンターテインメントエリア内のタイトルが直観的に呈示される。様々なエリア内のタイトルを、多数の格納場所のうちのいずれか 1 つに格納することができるが、このような詳細は即時に示されない。したがって、統一メディアポータルモデル 400 は、ゲームシステムのポータブルメディアドライブに挿入されたメディアタイプにかかわらず、多数のメディアタイプにアクセスするための首尾一貫した方法を提供する。

【0037】ゲームのハイスコアまたは映画の再生方法などのような、エリア特有の機能は、モデル 400 の下位レベルについて残される。したがって、各コレクションの下に、特定のメディア体験に関する特定の再生エリア (play area) がある。ゲーム再生エリア 410 は、ゲームコレクション 404 を介してナビゲートされ、音楽再生エリア 412 には音楽コレクション 406 を介してアクセスされ、映画再生エリア 414 は映画コレクション 408 を介してナビゲートされる。このモデルの編成により、ユーザはメディアタイプのコンテキストを選択することができる。したがって、このモデルは、コンソール上で使用可能な媒体の種類、および、メディアに関して実行することができるオペレーションの内容について、高レベルの「フィルタ」を提供する。

【0038】モデル 400 はシステムエリアも持ち、これはメモリエリア 416 および設定エリア 418 を含む。メモリエリア 416 により、ユーザはメモリのコンテンツ (内容) を閲覧し、コンソール内のメモリデバイスを管理することができる。設定エリア 418 により、ユーザは、現在設定されているオプションをプレビューし、ならびに設定を所望に調節することができる。

【0039】(オペレーション) コンソールアプリケーション 260 は統一メディアポータルモデル 400 を実施するものであり、コンソール 102 のハードディスクドライブ 208 に格納される。コンソールアプリケーション 260 は、コンソールの電源が入れられるたびにロードされる。電源が最初に加えられ、メインメニューを呈示する前かあるいはタイトルをロードする前に、コンソールアプリケーション 260 は起動サイクルを実行する。これは次々と生じるいくつかのチェックを実行し、これらにはシステムレベルチェックおよびメディアレベルチェックが含まれる。

【0040】図 5 はシステムレベル評価プロセス 500

を図示しており、これはコンソールの電源が入れられるたびに実行されるものである。プロセス500はソフトウェア内に実装され、よってブロックとして示したオペレーションは、CPU200によって実行されるコンピュータ実行可能命令を表す。

【0041】ブロックS502で、第1のシステムレベルチェックが行われて、ROM204に格納された初期ブートコードがハードディスクドライブ208を認識するかどうか決定される。認識しない場合（すなわち、ブロックS502からの「No」分岐）、コンソールが使用不可であることが、静的なグラフィックイメージ、可聴ノイズまたはある他のタイプの警告を介して、ユーザに通知される（ブロックS504）。この時点で、さらなるメッセージはなく、コンソール102はブートを継続しない。

【0042】ハードディスクが認識された場合（すなわち、ブロックS502からの「Yes」分岐）、第2のシステムレベルチェックが、コンソール上の言語が設定されているかどうかを評価する（ブロックS506）。これがfalseを返した場合（すなわち、ブロックS506からの「No」分岐）、ユーザが初めてコンソールに電源を入れたか、あるいはコンソールが修理されたか、一新されたか、場合によっては貸し出されており、言語値がリセットされている。この状況では、コンソールアプリケーション260は、ユーザが適切な言語をコンソール上で使用可能な言語の中から選択するための、言語選択画面を呈示する（ブロックS508）。選択は、「A」ボタンなど、コントローラ104-1、104-2上のボタンまたはメカニズムを作動させることによって行われる。

【0043】言語が設定されているとすると（すなわち、ブロックS506からの「Yes」分岐）、次のシステムレベルチェックが、クロックが設定されているかどうかを判定する（ブロックS510）。falseが返された場合（すなわち、ブロックS510からの「No」分岐）、ユーザがコンソールの電源をまさに初めて入れた状況、またはシステムのバッテリーが切れている状況を表す。このような状況では、アプリケーション260は、初期クロックセットアップ画面を、選択された言語に基づいて呈示する（ブロックS512）。クロックセットアップ画面により、ユーザはコンソール上で異なった時間および日付の値を、その間でナビゲートし調整することができる。これらの選択は、「A」ボタンなど、コントローラメカニズムを作動させることによってコミット（commit）される。

【0044】クロックが設定されていた場合（すなわち、ブロックS510からの「Yes」分岐）、次のシステムレベルチェックは、コンソールへのダイレクトエントリポイントが望まれるかどうかを評価することである（ブロックS514）。この状況は、たとえば、ゲー

ムを保存するためのスペースが不十分である場合に生じる可能性がある。これがtrueを返した場合、コンソールは、現在ポータブルメディアドライブ106に入っているものを無視し、直接コンソールUIアプリケーション260へ、あるセットのパラメータ値によりブートする（どのくらいスペースがあるかをクリアするなど）（ブロックS516）。システムレベルチェックが完了したとき、コンソール102は引き続き電源を入れ、別のセットのチェックを、ポータブルメディアドライブ106内のメディアに基づいて実行する。

【0045】図6はメディアレベル評価プロセス600を図示しており、これはシステムレベルチェックの後に続いて実行される。プロセス600はソフトウェア内に実装され、よってブロックとして示したオペレーションは、CPU200によって実行されるコンピュータ実行可能命令を表す。

【0046】ブロックS602で、第1のメディアレベルチェックが行われて、ゲームディスクがポータブルメディアドライブ106に入っているかどうか識別される。ゲームディスクが挿入されていた場合（すなわち、ブロックS602からの「Yes」分岐）、セキュリティおよび認可プロセスが実行されて、そのタイトルが有効なゲームであることが保証される（ブロックS604）。このプロセスの一部として、コンソールは、ゲームディスクがより最近のバージョンのコンソールUIアプリケーション260を有しているかどうかを判定する。より新しいバージョンが存在した場合、プログレッシブインジケータのグラフィックが呈示されて、ユーザに、より新しいバージョンのUIアプリケーション260をハードディスクドライブ208にコピー中であることが知られる。ブロックS606で、ゲームディスクは即時にロードされ、そのタイトルにコンソール102のフルコントロールが与えられる。このようにして、タイトル開発者は、何のユーザ体験が次に生じるべきであることを指図することが可能となり、これは、ゲームを即時に開始すること、またはゲーム機能を示すUI画面を呈示することなどである。

【0047】逆に、ゲームディスクがポータブルメディアドライブに存在していなかった場合（すなわち、ブロックS602からの「No」分岐）、次のメディアレベルチェックは、映画ディスクがポータブルメディアドライブ106に挿入されているかどうかを評価する（ブロックS608）。このテストがtrueを返した場合（すなわち、ブロックS608からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260はロードされ、ユーザは即時に映画再生エリア414へナビゲートされる（ブロックS610）。次いで、映画はフルスクリーンで再生される（ブロックS612）。

【0048】もう1つの実施形態では、ゲームコンソールを、映像再生を可能にするために再生ドングル（dong

1e)を必要とするように構成してもよい。この実施形態では、2次チェックを行い、再生ドングルが現在、コントローラのポートに差し込まれていることを保証することができる。ドングルが差し込まれていた場合、このチェックは成功し、映画の再生がフルスクリーンで開始する。ドングルが差し込まれていなかった場合、UIアプリケーションはロードされ、ユーザにステータスメッセージが呈示され、映画の再生を可能にするためにドングルが必要であることが通知される。

【0049】ゲームディスクも映画ディスクもポータブルメディアドライブに入っていないなかった場合（すなわち、ブロックS608から「No」分岐）、次のメディアレベルチェックは、オーディオディスクがポータブルメディアドライブに挿入されているかどうかを確認することである（ブロックS614）。挿入されてあった場合（すなわち、ブロックS614からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260はロードされ、ユーザは即時に音楽再生エリア412へナビゲートされる（ブロックS616）。次いで、音楽ディスクが再生される（ブロックS618）。

【0050】オーディオディスクが存在しなかった場合（すなわち、ブロックS614からの「No」分岐）、次のメディアレベルチェックは、認識されないディスクがドライブ106に入っているかどうかを判定することである（ブロックS620）。そうであった場合（すなわち、ブロックS620からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260はロードされ、ユーザにステータスメッセージが呈示され、無効なディスクがコンソールドライブに入っていることが通知される（ブロックS622）。このメッセージは却下することができ、ユーザにメインメニュー402が呈示される。

【0051】メディアがポータブルメディアドライブ106に入っていないなかった場合（すなわち、ブロックS620からの「No」分岐）、コンソールUIアプリケーション260はロードされ、メインメニューが呈示される（ブロックS624）。

【0052】図7は具体例としてのグラフィカルユーザインタフェース700を示し、統一メディアポータルモデル400のメインメニュー402として呈示することができるものである。メインメニューUI700はコンソールUIアプリケーション260によって生成され、テレビ受像機または他の表示装置上に表示される。メインメニューUI700は、5つのメニュー要素であるゲーム要素702、音楽要素704、映画要素706、メモリ要素708および設定要素710を含む。これらの要素は、統一メディアポータルモデル400の5つのレベル1エリアのためのナビゲーションエントリポイント、すなわちゲームコレクション404、音楽コレクション406、映画コレクション408、メモリ416および設定418を提供する。環境バックグラウンドオー

ディオを、メインメニューに入るときに再生して、ユーザ環境をさらに向上させることができる。

【0053】メインメニューUI700上のフォーカスは、最初にゲーム要素702に配置されるが、別法として他のデフォルト位置を使用してもよい。4つのコントローラ104-1〜104-4のいずれかを使用して、コンソールのユーザインタフェースをナビゲートすることができる。メインメニューは、接続されたコントローラのジョイスティックのいずれかにより、左から右へナビゲートされる。「Dパッド」および左アナログジョイスティックのアクションは、同じように処理される。コンソールUIアプリケーション260は、あらゆるコントローラ104からのすべてのボタンの押下げおよびジョイスティックの動きを認識し、そのため多数のジョイスティックからの同時の動きが、結果として「綱引き」のナビゲーションとなる可能性がある。一実施形態では、ユーザがメインメニューUI700のはるかに左または右の範囲に到達した後、ナビゲーションがラップ（wrap）せず、したがって、ユーザが設定要素710に到達した後に右へ移動しようと試みることで、またはユーザがゲーム要素702に到達した後に左へ移動しようと試みることは効果を生じない。

【0054】セレクト要素712により、ユーザは5つのメインメニュー要素702〜710の中からフォーカスが合わせられた要素を選択することができる。コントローラ上の「A」ボタンが使用されてセレクト要素712がコントロールされ、よってグラフィカルセレクト要素712はその要素内に「a」と描く。選択すると、コンソールUIアプリケーションは、選択されたエリアへナビゲートする。

【0055】ゲームコンソール102はスクリーンセーバーを装備しており、これは10分の非活動の後に画面を薄暗くする。4つのコントローラのポートからのいかなる入力もスクリーンセーバーを無効とし、ユーザを現在のインタフェースへ戻す。スクリーンセーバーは、映画プレイヤーおよび音楽プレイヤー画面内で、再生中は無効となる。

【0056】図8は、メインメニューナビゲーションプロセス800をより詳細に図示する。プロセス800はソフトウェア内にコンピュータ実行可能命令として実装され、その命令はCPU200によって実行されて、ブロックとして図示されたオペレーションが実行される。このプロセスは一般に、どのメインメニュー要素が選択されているかを識別し、選択されたエリアへナビゲートする。

【0057】ブロックS802で、コンソールアプリケーション260は、ゲーム要素702が選択されているかどうかを判定する。選択されている場合（すなわち、ブロックS802からの「Yes」分岐）、コンソールアプリケーション260はゲームコレクション404へ

ナビゲートし、ゲームコレクションメニューを呈示する（ブロックS804）。

【0058】図9は具体例としてのゲームコレクションメニュー900を図示しており、これはメインメニューUI700内でゲーム要素702を選択したとき呈示される。ゲームコレクションは、ユーザが、先に自分のコンソール上でプレイした使用可能なゲームタイトルから選択することができるエリアである。ゲームコレクションメニュー900は、ゲームエリア内で使用可能なゲームタイトルのリスト902を含む。ゲームは、ユーザが購入するか、借りるかあるいは賃貸したものであり、少なくとも1度はそのコンソール上でプレイされたタイトルである。図9では、ゲームタイトルは水平のタイルまたはペイン（pane）内に示される。別法として、本棚、おもちゃ箱など、他のグラフィカルテーマを使用して、使用可能なゲームを表現することに留意されたい。

【0059】ゲームコレクションメニュー900は、現在選択されているゲームタイトルのイメージを示す円904、および現在のゲームタイトルについてのわずかな断片的な情報を有するメタテキストパネル906も含む。図示した例では、ゲーム「Starcraft」が強調表示されており、結果として、ゲーム「Starcraft」からのキャラクタのイメージが円904に示されており、このゲームに関係する情報がパネル906に呈示されている。ゲーム開発者には、円904およびメタテキストパネル906のコンテンツのコントロールが与えられ、そのためこの情報はゲームタイトル毎に変わる。

【0060】一片の説明テキスト908（すなわち、「nゲーム」）が、メインのキャプション「ゲーム」の横に配置されて、ゲームコレクション内のタイトルの数が示される。リスト902は、制限された数のゲームタイトル（たとえば、8タイトル）を表示する。ユーザが自分のコンソールを購入後、最初にゲームコレクションに入るとき、ゲームコレクションにはタイトルがない。これを表すため、説明テキスト908は「0ゲーム」を示し、メタテキストパネル906は短い文を提供して、ユーザに、今後コンソール上でプレイされるゲームがこのエリアに表示されることを伝える。ユーザがゲームをプレイすると、これらがリスト902に追加される。説明テキスト908が、リスト902上に示されたものより多くのゲームがあること（たとえば、 $n > 8$ ）を示したとき、上下のスクロールアローがリスト902に追加されて、現在リスト上に示されていない追加のタイトルがあることが示される。

【0061】上述のように、ゲーム開発者は、円904およびパネル906を満たすために使用されるゲームコレクションメタデータを提供する。ユーザがゲームタイトルをコンソール上で初めてプレイするとき、いくつかのメタデータ要素はハードディスクドライブ208上の

そのタイトルの永続データエリアにコピーされる。このエリアのための具体例としてのメタデータ要素には、以下のものが含まれる。

【0062】・256×256ピクセルのDirect3Dテクスチャイメージであり、ゲームコレクションおよびメモリエリアの両方に表示されるゲームタイトルを正確に表現するもの。

・一連の見出し／本文のペアを含むテキストファイルであり、メタテキストパネル906内でループして低速スクロールするもの。このファイルのフォーマットは以下の通りである。

【0063】ゲーム記述ファイル：

ファイル名：main. x b x

ユニコードの標準INIファイルフォーマット

セクションは言語を英語で指定する

1つまたは複数の見出し／本文のペアを各言語で定義する

[Language 1]

タイトル1＝宣伝文1のタイトル

本文1＝宣伝文1についての短い断片

タイトル2＝宣伝文2のタイトル

本文2＝宣伝文2についての短い断片

[Language 2]

タイトル1＝ローカライズされた、宣伝文1のタイトル

本文1＝ローカライズされた、宣伝文1についての短い断片

[default] のタグが言語フィールドで使用された場合、この値は、main. x b x 内で見つからなかった場合、コンソール内で設定された現在の言語と共に使用される。

【0064】ユーザは、ジョイスティックの上下方向またはある他の事前定義されたコントロールメカニズムを使用することによって、リスト902内のゲームタイトルの間を移動することができる。リスト902は、ユーザがリストの最上部または最下部に到達したときにラップするように、あるいはラップしないように構成することができる。セレクト要素910により、ユーザはコントローラ上の「A」ボタンを使用して、リスト902から強調表示されたタイトルを選択することができる。ゲームタイトルの選択により、ユーザはゲームオプションメニューへナビゲートされる。バック要素912により、メインメニューUI700へ戻るナビゲーションが容易になる。バック要素912は、コントローラ上の「B」ボタンを押すことによって選択され、これは要素912内で文字「b」によって視覚的に支援される。

【0065】図10は具体例としてのゲームオプションメニュー1000を図示しており、これはゲームコレクションメニュー900内でゲームタイトルを選択したとき呈示される。ゲームオプションメニュー1000はユーザに、選択されたタイトルについて現在使用可能であ

るオプションを提供する。このメニューは、選択されたタイトルについて使用可能なオプションのリスト 1 0 0 2、現在選択されているゲームイメージの画像を含む円 1 0 0 4、および現在選択されているオプションについてのわずかな断片的な情報のためのメタテキストパネル 1 0 0 6 を含む。セレクト要素 1 0 0 8 およびバック要素 1 0 1 0 も設けられ、ゲームオプションメニュー 1 0 0 0 からのナビゲーションが容易になる。

【0 0 6 6】図示された例では、リストされたオプションは「ハイスコア」、「新しいゲーム」、「保存されたゲーム」、「ヒント (Tips) 」および「更新」である。これらのオプションは、コンソール上でプレイされたあらゆるタイトルについて呈示される。ユーザは、たとえば、ジョイスティックの上下方向を使用してリスト 1 0 0 2 をトラバース (traverse) することによって、使用可能なゲームオプションの間を移動することができる。ゲームオプション内で「B」ボタンを押すことにより、ユーザは図 9 のゲームコレクションメニュー 9 0 0 へ戻るようにナビゲートされる。ゲームオプション内で「A」ボタンを押すことにより、ユーザは、現在選択されているオプション用の適切な表示にナビゲートされる。

【0 0 6 7】図 1 1 は具体例としてのハイスコア画面 1 1 0 0 を示し、これは図 1 0 のゲームオプションメニュー 1 0 0 0 内で「ハイスコア」オプションを選択したとき呈示される。ハイスコア画面 1 1 0 0 は、トップスコアのリスト 1 1 0 2 および同じゲームイメージを示す円 1 1 0 4 を含む。セレクト要素 1 1 0 6 およびバック要素 1 1 0 8 により、ハイスコア画面 1 1 0 0 からのナビゲーションが容易になる。

【0 0 6 8】リスト 1 1 0 2 内で示されたトップスコアは、特定のゲームタイトルについてのトップローカルユーザ、または世界中のトッププレイヤーからのランキング (このような統計がオンラインソースから入手可能である場合) を表すことができる。リスト 1 1 0 2 は、1 0 個より多いスコアが入手可能である場合、スクロール可能にすることもできる。たとえば、ゲームコンソールは各タイトルについてトップ 1 0 0 スコアを格納し、一度に 1 0 個のスコアをスクロール可能リスト内で呈示することができる。

【0 0 6 9】ゲームコレクションエリア内の様々な画面が同じグラフィカルテーマを有することに留意された。リスト 9 0 2、1 0 0 2 および 1 1 0 2 は視覚的に類似しており、円 9 0 4、1 0 0 4 および 1 1 0 4 は同じゲームイメージを呈示する。共通の呈示テーマは、ナビゲーション中にユーザを支援し、ユーザ体験を向上させる。

【0 0 7 0】図 1 0 のゲームオプションメニュー 1 0 0 0 を再度参照すると、「新しいゲーム」オプションは、新しいゲームをゲームコンソール内で開始する際にユー

ザを支援する。新しいゲームオプションが選択されたとき、メタテキストパネル 1 0 0 6 はユーザに、このオプションが特に直接新しいゲームを開始するためのものであることを通知する。コンソール UI アプリケーション 2 6 0 は、メッセージウィンドウを呈示し、ユーザに、新しいゲームディスクをポータブルメディアドライブ 1 0 6 に入れるように指図する。同時に、ポータブルメディアドライブ 1 0 6 のトレイが新しいゲームディスクを受け入れるために自動的に開かれる。挿入すると、タイトルが自動的に新しいゲームを開始する。ユーザが偶然誤ったディスクを挿入した場合、ディスクのタイトルが通常通りにロードされ、新しいゲームを即時に開始するための指図が無視される。

【0 0 7 1】「保存されたゲーム」オプションが強調表示されたとき、メタテキストパネル 1 0 0 6 はユーザに、このオプションが特に先に保存されたゲームを直接開始するか、あるいは他の保存されたゲーム機能を実行するためのものであることを通知する。「保存されたゲーム」オプションが選択されると、ユーザには、ゲームコンソール 1 0 2 に接続されたあらゆる記憶装置 (たとえば、ハードディスクドライブおよびメモリユニット) からの、選択されたタイトルについて保存されたすべてのゲームのより強力なリストが呈示される。ユーザは、保存されたゲーム上で単一の選択または複数の選択を実行することができる。保存されたゲームを選択すると、ユーザが保存されたゲームを「プレイ」、「コピー」あるいは「削除」することができるメニューが表示される。保存されたゲームを「プレイ」するためのオプションが選択された場合、ユーザにはメッセージウィンドウが呈示され、適切なゲームディスクをポータブルメディアドライブ 1 0 6 に入れるように通知され、トレイが自動的に開かれる。挿入すると、タイトルが自動的に、先に選択された、保存されたゲームを開始する。ユーザが偶然誤ったディスクを挿入した場合、タイトルは通常通りにロードされ、先に保存されたゲームを即時に開始するための指図が無視される。

【0 0 7 2】「ヒント」オプションは、ユーザがゲームのプレイ中に使用可能にするように決めることができるカンニングおよびヒントをゆっくりと公開して、ゲームをプレイする際にユーザを支援し、あるいは場合によってはゲームタイトルのプレイ可能性を長くする。これらのヒントは、ゲームディスク上に、経時的にそれらを公開するための規則と共に存在させてよく、あるいは、ネットワークを介してアクセス可能なリモートサイトに存在させてもよい。ヒントが提供されるかどうか、およびこれらが提供される範囲は、ゲーム開発者の裁量に一任される。

【0 0 7 3】「更新」オプションにより、ユーザは、最新バージョン、統計、パッチ、トラックバック (track pack) などを、単一のコントローラボタンによりダウン

ロードすることができる。図10に示していないもう1つの可能なオプションは「削除」オプションであり、ユーザに、特定のゲームタイトルのためのすべてのデータをハードディスクドライブ208から完全に削除するための方法を提供するものである。ユーザからの確認を伴う警告メッセージウィンドウが呈示されて、ユーザに、すべての関連データおよび保存されたゲームが完全にゲームコンソールから削除される（しかし、ゲームコントローラ内のいかなるメモリユニットからも削除されない）ことが通知される。このアクションの確認に伴い、すべてのゲームデータがハードディスクから削除され、ユーザは、図9のゲームコレクションメニュー900へ戻され、このタイトルはゲームリスト902から削除される。

【0074】ゲームシステムはさらに、ゲーム開発者が組込むことを望むかもしれない他のオプションをサポートする。ゲームタイトルは使用可能なオプションを拡張することができ（たとえば、最大30の追加オプション）、これはMENU.XBXファイルをハードディスクドライブ208上の永続データエリアに供給することによって行う。MENU.XBXファイルは、以下の情報を含む。

【0075】メニュー記述ファイル

ファイル名：menu.xbx

ユニコードの標準INIファイルフォーマット

セクションは言語を英語で指定する

1または複数セットのメニュー要素を各言語で定義する

[Language 1]

タイトル1=メニュー名

本文1=メタテキスト情報

テーブル1=ファイル名

ニュース1=ファイル名

イメージ1=ファイル名

テーブル1、ニュース1またはイメージ1のうちの1つのみを指定することができる

[default]のタグが言語フィールドで使用された場合、この値は、menu.xbx内で見つからなかった場合、コンソール内で設定された現在の言語と共に使用される

【0076】テーブルファイルフォーマット

ファイル名：menu.xbx内で定義される

ユニコードテキストファイル

01 プレイヤー1 200,000

02 プレイヤー2 150,000

各行は一行で表示される

タブで列を区切り、2つの列のみが許可される。

第1の列が左寄せされ、第2の列が右寄せされる。

【0077】ニュースファイルフォーマット

ファイル名：menu.xbx内で定義される

ユニコードテキストファイル

タイトル1=宣伝文1のタイトル

本文1=宣伝文1

タイトル2=宣伝文2のタイトル

本文2=宣伝文2

ニュース項目が交互に表示され、長さがウィンドウの高さを超えた場合、ユーザが全体の高さをスクロールすることができる。

【0078】イメージファイルフォーマット

ファイル名：menu.xbx内で定義される

10 Direct3Dイメージファイル

イメージサイズ：作成者はいかなる任意のイメージサイズも使用することができるが、512×512が推奨されている

ゲームタイトルは、適切なアルファチャネルを有するイメージファイルを定義し、これがゲームオプションの表示エリア全体に拡大表示される。ゲームは、ハイスコアテーブル、ゲームからのスクリーンショット、または、このオプションの下で描くために適切なタイトルが発見するものは何でも、配置するように選択することができる。

20 【0079】図8のメインメニューナビゲーションプロセス800を再度参照して、ユーザはゲーム要素702をメインメニューUI700内で選択しないと仮定する（すなわち、ブロックS802からの「No」分岐）。ブロックS806で、コンソールUIアプリケーション260は、音楽要素704が選択されているかどうかを確認する。そうであった場合（すなわち、ブロックS806からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260は音楽コレクション406へナビゲートし、音楽コレクションメニューを呈示する（ブロックS808）。

30 【0080】図12は具体例としての音楽コレクションメニュー1200を示しており、メインメニューUI700（図7）内で音楽要素704を選択したとき呈示される。音楽コレクションは、ユーザが、ポータブルメディアドライブ106内の使用可能なオーディオディスク、ならびに先に作成してハードディスクドライブ208上に格納したサウンドトラックから選択することができるエリアである。音楽コレクションメニュー1200は、ポータブルメディアドライブ内の使用可能なオーディオディスク（ある場合）、およびハードディスクドライブ上のサウンドトラックファイルのリスト1202を含む。適切なオーディオディスクの一例は、RedbookオーディオCD（コンパクトディスク）である。適切なサウンドトラックファイルの一例は、1つまたは複数のWMAファイルである。

40 【0081】円1204は、現在選択されているオーディオアイテムのグラフィックを含み、メタテキストパネル1206は、現在のオーディオ要素についての情報を揭示する。ユーザが使用可能なオーディオディスクおよ

びサウンドトラックのリスト1202上でナビゲートすると、対応する概要情報がメタデータパネル1206に揭示される。以下の情報が、現在選択されているオーディオCDまたはサウンドトラックについて表示される。

【0082】・オーディオ要素がリストに現れるときの名前

・トラックの合計数

・オーディオ要素の分および秒単位の総再生時間

【0083】この例では、オーディオCDはリスト1202内で強調表示され、よってCDのイメージが円1204に呈示される。メタテキストパネル1206によって示されたように、オーディオCDは、David Bowieによる14トラックのアルバム「Earthling」である。ネットワークアクセスが使用可能であるとき、アーティストおよび他の情報を、オンラインサービスからインターネットを介していかなるときも得ることができる。

【0084】説明テキスト1208（すなわち、「nアイテム」）がメインのキャプション「音楽コレクション」の横に配置されて、音楽コレクション内のタイトルの数が示される。リスト1202は、制限された数の音楽タイトル（たとえば、8タイトル）を表示する。ユーザが自分のコンソールを購入した後で最初に音楽コレクションに入るとき、音楽コレクションにはタイトルがない（すなわち、「0アイテム」）。音楽コレクションメニュー1200を飛び越えて、ユーザは音楽プレイヤー画面（図13に関して、図示し、以下で述べる）へナビゲートされる。音楽プレイヤー画面のタイトルは「オーディオCDなし」であり、このエリア内のすべての再生ボタンが無効となる。ユーザはメインメニュー700（図7）に戻るようナビゲートすることしかできない。

【0085】ユーザが単一のオーディオディスクのみをポータブルメディアドライブに入れているか、あるいは単一のサウンドトラックが音楽コレクションにある場合、ユーザは、メインメニューから来たとき、自動的に音楽コレクションメニュー1200を通過してナビゲートされ、直接音楽プレイヤー画面へ移動される。ユーザが多数のサウンドトラックを作成し、これらをハードディスクドライブに格納しているとき、音楽コレクションメニュー1200はもはや飛び越されず、代わりに使用可能なタイトルをリスト1202内で呈示する。説明テキスト1208が、リスト1202上に示されたものより多くの音楽タイトルがあること（たとえば、 $n > 8$ ）を示したとき、上下のスクロールアローがリスト1202に追加されて、さらに多くのタイトルが使用可能であることが表わされる。

【0086】ユーザは、ジョイスティックの上下方向またはある他の事前定義されたコントロールメカニズムを使用することによって、リスト1202内で音楽タイト

ルの間を移動することができる。リスト1202は、ユーザがリストの最上部または最下部に到達したときにラップするように、あるいはラップしないように構成することができる。セレクト要素1210により、ユーザはコントローラ上の「A」ボタンを使用して、リスト1202から強調表示されたタイトルを選択することができる。音楽タイトルの選択により、ユーザは音楽プレイヤーメニューへナビゲートされる。バック要素1212により、メインメニューUI700へ戻るナビゲーションが容易になり、これはコントローラ上の「B」ボタンを押すことによって行われる。

【0087】図13は具体例としての音楽プレイヤー1300を図示しており、これはメニュー1200（図12）から音楽タイトルを選択したとき、あるいは音楽ディスクをロードしたときに音楽タイトルがリストされていない場合に呈示される。音楽プレイヤーにより、ユーザは、ポータブルメディアドライブ106に入っている現在のオーディオディスク、または先に作成されたサウンドトラックを再生することができる。音楽プレイヤー1300にナビゲートすると、以前の画面内で呈示されたいかなる環境バックグラウンドオーディオも停止されて、このメディアへ十分注意が払われるようにする。同様に、ユーザが音楽の再生中に音楽プレイヤーから離れるようにナビゲートした場合、音楽再生を自動的に停止して環境バックグラウンドオーディオを再開するように、ゲームコンソールを構成してもよい。

【0088】音楽プレイヤー1300は、使用可能なオーディオトラックおよび対応するトラックの長さのトラックリスト1302、ラジアルスペクトルアナライザ（radial spectrum analyzer）（または他の音楽関連ビジュアル）を含む円1304、および、現在の再生状況およびカレントトラックのタイムラインを表示するステータスエレメント1306を含む。オーディオ再生中に、トラックリスト1302内の再生中のカレントトラックは強調表示される。ステータスエレメント1306は、以下の情報をユーザに対して呈示する。

【0089】・カレントトラック内の現在の時間

・カレントトラックについての視覚的なプログレスバー

・再生状況を示すためのシンプルな再生アイコン（たとえば、再生、一時停止、停止、繰返し、ランダム）

【0090】ユーザは、ジョイスティックの上下方向またはある他の事前定義されたコントロールメカニズムを使用することによって、リスト1302内のトラックの間を移動することができる。セレクト要素1308により、ユーザは強調表示されたトラックを選択することができ、バック要素1310により、音楽コレクションメニュー1200へ戻るナビゲーションが容易になる。

【0091】トランスポートコントロールパネル1312は、再生のコントロールのために音楽プレイヤーの底部に沿って表示される。サウンドトラック名またはテキ

スト「オーディオCD」が、音楽プレイヤーのタイトルエリア1314内に、現在の再生メディアに応じて表示される。ユーザが最初に音楽プレイヤーへメインメニューまたは音楽コレクションからナビゲートすると、デフォルトで再生ボタンにフォーカスが合わせられる。

【0092】トランスポートコントロールパネル1312は、以下のボタンをユーザに対して提供する。

【0093】・再生—再生を開始あるいは再開する。再生ボタンは再生中に「一時停止」ボタンへ切り替わる。

・停止—現在のトラックの再生を停止し、再生位置がカレントトラックの開始点にリセットされる。

・次トラック—次のトラックの開始点にスキップする。ランダムが使用可能にされている場合、次のランダムトラックへスキップする。次トラックボタンを押し下げたままにすると、カレントトラックを順方向にスキャンする。

・前トラック—カレントトラックの開始点にスキップし、次いで、前トラックボタンが再度押された場合、前のトラックへスキップする。ランダムが使用可能にされている場合、ランダム選択で前のトラックへスキップする。前トラックボタンを押し下げたままにすると、カレントトラックを逆方向にスキャンする。

・サウンドトラックに追加—ユーザを、現在のオーディオディスクまたはサウンドトラックをソースとしたサウンドトラック作成ツールへナビゲートする。いかなる音楽再生も、このボタンが押されたときに停止する。

・その他—ユーザに、通常の再生の基本的な範囲を超えるオーディオ再生の機能性を提供する。「その他」ボタンはトグルボタンとしてふるまい、押し下げられたとき、以下のボタンが音楽プレイヤー内に表れる。

【0094】・ランダム—トラックのランダム再生を可能にするトグルボタン。

・繰返し—トラックリストの繰返し再生を可能にするトグルボタン。ランダムも使用可能にされている場合、これは継続してランダム選択のトラックを再生する。

・上移動—現在選択されているサウンドトラックのトラックを、トラックの全リスト内で1ポジションだけ上に移動させる。

・下移動—現在選択されているサウンドトラックのトラックを、トラックの全リスト内で1ポジションだけ下に移動させる。

・削除—現在選択されているトラックをサウンドトラックから削除する。

【0095】ゲームコントローラ104上のボタンを、トランスポートコントロールボタンにマップしてもよい。たとえば、コントローラ上の白いボタンを再生／一時停止トグルボタンにマップすることができ、黒いコントローラボタンを停止ボタンにマップすることができ、左のトリガを前トラックボタンにマップすることができ、右のトリガを次トラックにマップすることができ

る。

【0096】上述のように、ユーザは自分自身のサウンドトラックを合法的な音楽ソースから作成することができる。サウンドトラック作成は2ステップのプロセスである。第1のステップは、サウンドトラックを作成するか、あるいは既存のサウンドトラックを選択することである。第2のステップは、サウンドトラックに追加されるオーディオトラックを選択することである。

【0097】図14は、具体例としてのサウンドトラック選択画面1400を図示する。これはユーザに、ゲームシステムで使用可能なすべてのサウンドトラックのリスト1402を提供する。このようなサウンドトラックを、ハードディスクドライブ208、ドライブ106内のポータブルディスクメディア108、メモリユニット140またはオンラインソース304-1~304-sのリモート記憶装置308で格納することができる。ユーザが少なくとも1つのサウンドトラックを作成した場合、リスト1402は、使用可能なサウンドトラックの1つまたは複数のプラカードを示す。ユーザが入力した名前、またはデフォルト名「サウンドトラック1」、

「サウンドトラック2」などがプラカード上に示される。「新しいサウンドトラック」ボタン1404がリストの横に配置され、これによりユーザが新しいサウンドトラックを作成することができる。リスト1402内でサウンドトラックまたは「新しいサウンドトラック」ボタン1404を選択したとき、ユーザは、図15に関して以下で述べるトラック選択画面へナビゲートされる。

【0098】ユーザがまだサウンドトラックを作成していなかった場合、使用可能なサウンドトラックのリストは、「新しいサウンドトラック」という名前の単一のボタンを含む。「新しいサウンドトラック」ボタンを選択すると、ユーザにはテキスト入力用のエリアおよびサウンドトラック用の新しい名前を入力するための仮想キーボードが呈示される。デフォルトでは、サウンドトラックに与えられる名前は「サウンドトラック1」となるが、ユーザからのいかなるキーボード入力によっても、このデフォルトのタイトルが、入力された名前によりクリアされる。完了すると、ユーザは、次に述べるトラック選択画面へナビゲートされる。

【0099】図15は、具体例としてのオーディオトラック選択画面1500を図示する。これは、(たとえば、オーディオディスクまたはオンラインソースから)使用可能なトラックのリスト1502、およびサウンドトラックにすでにあるトラックの対応リスト1504を含む。ユーザはこのとき、単一のトラックか、または同じ選択モデル内で多数のトラックを選択することができる。セレクト要素1506により確定されると、選択されたトラックがソースからサウンドトラックへ、高速でモダル(modal)なオペレーションで転送される。ユーザはこのオペレーションが開始した後にキャンセルす

ることができるが、この選択のためのすべての転送は、失われる。このシナリオで電源がオフにされた場合、これはキャンセルのオペレーションとして処理され、このオペレーションのためにすべてのトラックは失われる。

【0100】画面1500はさらにステータスエリア1508を表示し、これによりユーザは全体のオペレーションの進行を知ることができる。オペレーションが完了すると、ユーザはバック要素1510を介して、音楽プレイヤー1300へ戻るようにナビゲートする。

【0101】サウンドトラック用のWMAファイルが、ハードディスクドライブ208上の単層のディレクトリに格納される。このディレクトリは、各WMAファイルが属するサウンドトラックだけでなく、すべてのWMAファイルの参照を保存するテキストデータファイルも含む。ゲームコンソールがサウンドトラックディレクトリを管理するので、このデータファイルを最新の状態に保つことが可能である。API（アプリケーションプログラムインタフェース）を使用して、使用可能なサウンドトラックのリスト、特定のサウンドトラックの最初のファイル、特定のサウンドトラックの最後のファイル、特定のサウンドトラック内の次のファイルなどの情報を、ゲームが照会できるようにすることができる。

【0102】図8のメインメニューナビゲーションプロセス800を再度参照して、ユーザがゲーム要素702も音楽要素704もメインメニューUI700内で選択しないと仮定する（すなわち、ブロックS806からの「No」分岐）。ブロックS810で、コンソールUIアプリケーション260は、映画要素706が選択されているかどうかを評価する。この要素が選択されている場合（すなわち、ブロックS810からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260は、映画コレクション408へナビゲートし、映画プレイヤーを呈示する（ブロックS812）。いかなる環境バックグラウンドオーディオも停止されて、このメディアへ十分注意が払われるようにする。

【0103】映画プレイヤーは、ユーザが映画を再生するところであり、映画はポータブルメディアドライブ106内のビデオディスク上に、あるいはハードディスクドライブ208上のファイルとして格納することができる。あるいはオンラインサービス304からストリームすることができる。映画プレイヤーはフルスクリーンの再生エリアである。画面を呈示して、ユーザに以下の情報を通知することができる。

【0104】・映画内の現在の時間

・DVDディスクの現在の章

・再生状況を示すための再生アイコン（たとえば、再生、一時停止、停止、アングル、繰返し、ランダム）

【0105】メインメニューからのナビゲーションに加えて、映画ディスクをポータブルメディアドライブ106に入れることにより、映画プレイヤーへの直接のナビ

ゲーションが引き起こされる。映画ディスクがドライブに存在する限り、フルスクリーン再生メニューが維持される。ユーザが、再生中に、あるいは映画が終了した後に、ディスクを取り除いた場合、ユーザはメインメニュー700（図7）へ戻される。

【0106】ゲームコンソール102はさらに、ある映画再生規則を実装するように構成することができる。たとえば、1つの規則は、映画が5分を超えて一時停止された場合に停止することとしてもよい。もう1つの規則は、映画再生中に停止を押すことにより、再生の現在位置を格納させることにすることとしてもよい。ユーザが停止を再度押した場合、この位置がメモリから消去される。位置が格納された後に再生ボタンが押された場合、コンソールが自動的に再生を、格納された位置から再開する。この位置は、ディスクがドライブから取り除かれたとしても存続するが、異なるディスクが挿入された場合、消去される。

【0107】さらにもう1つの規則は、スキャンボタンを映画の再生中に1回または複数回押すことにより、映像のある事前定義された程度だけ加速すること（たとえば、1回では2倍に加速する結果となり、2回では4倍に加速し、3回では8倍に加速するなど）としてもよい。スキャンを逆方向に押すことにより、映像の再生が比例して減速される。

【0108】もう1つの規則は、スキャンボタンを映画の一時停止中に1回または複数回押すことにより、映画を通常の数より所定の程度だけ低速で再生すること

（たとえば、1回では1/2に減速する結果となり、2回では1/4に減速するなど）としてもよい。スキャンを逆方向に押すことにより、映像の再生が、一時停止された状態に戻るまで比例して加速される。

【0109】再生ボタンを、映像が一時停止あるいはスキャン中であるときに押すことにより、通常の再生が再開する。映像が再生中であるとき、フレーム前進ボタンを押すことにより再生が一時停止する。このボタンを2回目に押すことにより、映像が適切な方向に1フレームだけ前進する。

【0110】ゲームコントローラ104上のボタンを映画プレイヤー機能にマップしてもよい。たとえば、コントローラ上の白いボタンを再生／一時停止トグルボタンにマップすることができ、黒いコントローラボタンを停止ボタンにマップすることができ、左のトリガを前の章にマップすることができ、右のトリガを次の章にマップすることができ、「A」ボタンをオンスクリーンステータス（on-screen status）画面にマップすることができる。ドングルがゲームコンソールに差し込まれていた場合、リモコンを使用して映画プレイヤーをコントロールしてもよい。

【0111】図8のメインメニューナビゲーションプロセス800を再度参照して、ユーザがゲーム、音楽また

は映画要素をメインメニューUI700内で選択することに失敗すると仮定する（すなわち、ブロックS810からの「No」分岐）。ブロックS814で、コンソールUIアプリケーション260は、メモリ要素708が選択されているかどうかを判断する。そうであった場合（すなわち、ブロックS814からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260はメモリエリア416へナビゲートし、メモリコレクションメニューを呈示する（ブロックS816）。

【0112】図16は具体例としてのメモリコレクションメニュー1600を図示し、これはメインメニュー700内のメモリ要素708の選択に応じて呈示される。メモリコレクションエリアは、ゲームコンソールによって現在アクセス可能であり、かつデータを格納することができるメモリデバイスを識別する。メモリコレクションエリアはさらに様々なメモリデバイスのプロパティを呈示し、デバイスのメモリ管理を容易にする。

【0113】メモリコレクションメニュー1600は、ゲームコンソールのイメージを有する中央円1602を含む。コントローラポッド1604-1~1604-4は、中央円1602を取り囲んで、コントローラ104に挿入することができる任意の接続されたメモリユニット140を示し、これによりメモリスペースの一部を形成する。メモリデバイスを表す円およびポッドは、記憶のために使用可能な容量の量を視覚的に伝達する。

【0114】述べる実施形態では、4つの各コントローラポッド1604-1~1604-4は、2つの球形を有して、0、1または2つのメモリユニットが挿入される3つの状況を表す。各球形は視覚的なキュー（cue）を適用して、ユーザに、メモリユニットがほぼどの程度満たされているかあるいは空であるかを通知する。したがって、コントローラが、4分の3だけ満たされている1つのメモリユニット、および空である第2のメモリユニットを有している場合、第1の球形を4分3だけ影にしておき、第2の球形を影のない状態にしておけばよい。メモリコレクション画面1600が呈示されている間に追加あるいは取り外されるメモリユニットは、画面内で動的に反映される。

【0115】メモリコレクション画面1600は、メタテキストパネル1606も有し、これは現在強調表示されているメモリデバイスに関する情報を表示する。このような情報は、以下の情報を含んでもよい。

【0116】・選択されたメモリデバイスのテキスト記述（ハードディスクドライブ、メモリユニット）・メモリデバイスのフレンドリ名および場所（メモリユニットA、スティーブのMU）

・デバイス上で使用可能なブロック単位の総記憶スペース

・デバイス上に残ったブロック単位の総記憶スペース

【0117】ハードディスクおよびメモリユニット上の

すべてのデータについての記憶スペース表現は、ブロック単位である。1つの実施形態では、ブロックサイズは16Kバイトである。8Mバイトのメモリユニットでは、500ブロックがある。8Gバイトのハードディスクでは、500,000ブロックがある。

【0118】ユーザは、ジョイスティックの上下左右の方向またはある他の事前定義されたコントロールメカニズムを使用することによって、メモリデバイスの間をナビゲートする。セレクト要素1608およびバック要素1610も、メモリコレクション画面1600からのナビゲーションを可能にするために提供される。

【0119】図17は具体例としてのメモリコンテンツメニュー1700を示しており、これはメモリコレクション画面1600内でメモリデバイスを選択したとき呈示される。メモリコンテンツメニュー1700は、選択されているメモリデバイス上の現在使用可能であるすべてのコンテンツデータの一覧を提供する。ユーザがメモリエリアへメインメニュー700からナビゲートし、メモリユニットがコンソールに接続されていない状況では、コンソールUIアプリケーションは、自動的にメモリコンテンツメニュー1700へナビゲートし、メモリコレクション画面1600を飛び越して、ハードディスクドライブ208上で現在使用可能なデータを示すことに留意されたい。

【0120】メモリコンテンツメニュー1700は、ゲームタイトルおよびそれらの対応する保存されたゲーム、サウンドトラックおよびそれらの関連トラック、および選択されたメモリデバイス上に格納されているビデオクリップの、フラットなリスト1702を示す。各ファイルは、水平のペイン内で配列された小型の円1704によって表現される。各円は、ゲームが保存された以前の、ゲームイメージまたは最後のシーンなど、コンテンツを識別するイメージを有する。ファイル1704は、保存されたゲームの合計サイズをブロック単位で示す、それに関連付けられた数字を有する。

【0121】ファイルのグループ化および順序は以下の通りである。

【0122】・1つのペインがそのメモリデバイス専用にされる。これにより、ユーザはそのデバイスを選択し、「消去」および「パーソナライズ（personalize）」などのオペレーションを実行することができる。

・ゲームタイトルに関連する保存されたゲームについて、アルファベット順にソートされた、ゲームタイトルに専用のN個のペイン。保存されたゲームは、もっとも最近各ゲームタイトル内で保存されたものによってソートされる。

【0123】ゲームのコンテキストでは、ファイルのリストは、ゲームのグラフィックが、ゲームタイトルのタイトル（たとえば、「Starcraft」）の付近に位置する円1706に位置するように、フォーマットさ

れる。円1706は選択可能であり、選択されると、このタイトルについて保存されたゲームすべてでマルチセレクト（多数選択）を実行する。保存された各ゲームも選択可能であり、これは所望の円1704へナビゲートすることによって行う。前述のように、ナビゲーションは、ジョイスティックの左右上下の方向または他のメカニズムを使用することによって、達成することができる。

【0124】メタテキストパネル1708は、現在フォーカスが合わせられている保存されたゲーム、オーディオトラックまたはビデオクリップのより豊富な説明を提供する。この説明は、以下の情報を含んでもよい。

【0125】・保存されたゲーム

- ・保存されたゲームに関連付けられた2Dイメージ
- ・保存されたゲームが属するゲームタイトル
- ・保存されたゲーム名
- ・ゲームが保存された日時
- ・保存されたゲームの合計サイズ
- ・多数の保存されたゲーム
- ・多数の保存されたゲームを代表する包括的イメージ
- ・現在選択されているすべての保存されたゲームの合計サイズ
- ・ゲームタイトル
- ・ゲームタイトルに関連付けられた2Dイメージ
- ・ゲームタイトルの名前
- ・保存されたゲームの合計数
- ・ゲームタイトルのブロック単位の合計サイズ（保存されたゲームの合計、永続データなど）

【0126】最上部のタイトルペイン1710は概要情報を提供し、これは記憶デバイスのフレンドリ名（たとえば、「スティーブのゲーム」）、メモリデバイスのブロック単位の総記憶スペース、メモリデバイスで残っているブロック単位の記憶スペースなどである。セレクトおよびバック要素は、他の画面へのナビゲーションをサポートする。

【0127】ユーザがゲームをハードディスクドライブに保存するとき、いくつかのメタデータ要素は、その保存されたゲーム用のディレクトリにコピーされる。保存される情報には、以下のものが含まれる。

【0128】・256×256ピクセルのDirect 3Dテクスチャイメージであり、保存されたゲームを正確に表現するもの。このファイル名は常に、あらゆる保存されたゲームについて同じ名前を有する。ゲームが共通のイメージを、保存されたゲームの間で共有したいと望んだ場合、meta. img ファイルを、保存されたゲームのルートに保存することが可能であり、ディレクトリがイメージ用にポーリングされると、保存されたゲームイメージのないこれらのディレクトリは、ルートのmeta. img にデフォルトを設定する。

・保存されたゲーム名のペアを含むテキストファイル。

このファイルのフォーマットは以下の通りである。

【0129】ゲーム記述ファイル

ファイル名：meta. x b x

ユニコードの標準INIファイルフォーマット

セクションは言語を英語で指定する

1つまたは複数の見出し／本文のペアを各言語で定義する

[Language 1]

タイトル1＝保存されたゲームのタイトル

[Language 2]

タイトル1＝ローカライズされた、保存されたゲームのタイトル

[default] のタグが言語フィールドで使用された場合、この値は、meta. x b x 内で見つからなかった場合、X d a s h 内で設定された現在の言語と共に使用される

【0130】ユーザは、一度に複数の保存されたゲームを選択することができる。一実施形態では、ユーザは多数の円1704に、たとえば、マルチセレクト（多数選択）オペレーションにマップされたコントローラのボタンを使用することによって、フォーカスを合わせる。n 個のファイルが強調表示され、ユーザが、ある選択されたファイル上に現在いる間に、選択されたファイルのセットをコミットした場合、現在フォーカスが合わせられているものを含むあらゆる選択されたファイルが選択される。n 個のファイルが強調表示され、ユーザが、ある選択されたファイル上に現在いない間に、選択されたファイルのセットをコミットした場合、選択がキャンセルされ、現在フォーカスが合わせられているファイルが単独で選択される。すでに選択されているあるオブジェクト上に多数セレクトボタンを使用することにより、そのオブジェクトが選択解除される。ユーザは潜在的に、同じオブジェクトタイプのメモリデバイス上の、あらゆるオブジェクトを選択することができる。

【0131】マルチセレクトオペレーション中に、ユーザには、ファイルに関する情報のサブセットが情報エリア内で呈示される。多数選択中にファイルについて表示された情報には、ファイルの数および選択されたファイルの合計サイズが含まれる。

【0132】マルチセレクトオペレーションはタイプに特有のものであり、ユーザが類似のメディアタイプのみを選択するように制限する。たとえば、以下の通りである。

【0133】・選択された第1のオブジェクトが保存されたゲームであった場合、あらゆる後続のマルチセレクトは、コミットされるまで保存されたゲームに制限される。

・選択された第1のオブジェクトがゲームタイトルであった場合、あらゆる後続のマルチセレクトは、コミットされるまでゲームタイトルに制限される。

・選択された第1のオブジェクトがサウンドトラックであった場合、あらゆる後続のマルチセレクトは、コミットされるまでサウンドトラックに制限される。

・選択された第1のオブジェクトがソングであった場合、あらゆる後続のマルチセレクトは、コミットされるまでソングである。

【0134】多数選択がすでに開始されている後に、別のファイルタイプを多数選択しようと試みると、新しいタイプが選択されず、現在の選択も廃棄されない。

【0135】図18は具体例としてのファイルオプションメニュー1800を図示し、これはメモリコンテンツメニュー1700（図17）からファイルを選択したとき示される。ファイルオプションメニュー1800は、現在のファイル選択に基づいて使用可能であるオプションを識別する。メニュー1800は、現在使用可能であるファイルアクションのリスト1802、ファイルに關係する概要情報を含むメタテキストパネル1804、およびファイルの関連するメタデータイメージの画像を含む円1806を含む。概要情報およびメタデータイメージは、メモリコンテンツメニュー1700内で示されたものと同じであり、各メニューに渡って一貫したテーマを提供する。

【0136】上述のように、オプションは、行われた選択に従って変わる。メモリデバイスが選択された場合、ファイルアクションリスト1802には以下のオプションが含まれる。

【0137】・パーソナライズ：このオプションにより、ユーザは、選択されたメモリデバイスのためのカスタム名を作成することができる。ユーザには、デバイスの現在名を含むメッセージウィンドウが呈示され、仮想キーボードを使用してこれを上書きすることができる。完了すると、新しいデバイス名が、メモリコレクションならびにデバイスのメモリエリア内に反映される。

・消去：警告およびユーザからの確認の後、このオプションは、すべてのタイトル、サウンドトラックおよび関連するデータを現在のメモリデバイスから完全に除去する。次いで、ユーザはメモリコンテンツメニュー1700へ戻される。

【0138】ゲームタイトルが選択された場合、ファイルアクションリスト1802には以下のオプションが含まれる。

【0139】・コピー：選択されたタイトルについてのすべての保存されたゲームは、メモリコレクション画面1600に戻される。この画面になった後、ユーザは、コピー元であるソースメモリデバイス以外の、他の使用可能なメモリデバイスのいずれからでも、選択することができる。一実施形態では、タイトルに関連付けられたアイコンが、在のメモリ位置（たとえば、ハードディスクドライブ上）に配置されて、保存されたゲームの現在のコレクションが表される。ユーザはそのファイルを別の

メモリデバイス（たとえば、ポータブルメモリユニット）へコピーすることができる。これは、ファイルに関連付けられたアイコンを中央円1602から適切なメモリポッド1604-1~1604-4へドラッグすること、またはメモリポッド1604-1~1604-4を強調表示することによって行い、（たとえば、「セレクト」要素によって）ユーザはコピーオペレーションを開始することができる。ファイルはターゲットのメモリデバイスへ、モーダルなオペレーションでコピーされる。完了すると、ユーザは、以前いたメモリデバイスに戻され、ファイルは選択されておらず、最初のファイルにフォーカスが合わせられる。ハードディスクドライブ以外に使用可能なメモリデバイスが他になかった場合、コピーオプションは無効となる。

・削除：警告およびユーザからの確認の後、ゲームを保存されたすべてのタイトルは、現在のメモリデバイスから除去される。ユーザはメモリコンテンツメニュー1700へ戻される。

【0140】1つまたは複数の保存されたゲームが選択された場合、ファイルアクションリスト1802には以下のオプションが含まれる。

【0141】・プレイ：メッセージウィンドウがユーザに、適切なゲームディスクをポータブルメディアドライブに入れるように通知し、トレイが開かれる。挿入すると、そのタイトルは自動的に、先に選択された保存されたゲームを開始する。ユーザが偶然誤ったディスクを挿入した場合、タイトルは通常通りにロードされ、先に保存されたゲームを即時に開始するための指図は、無視される。

【0142】・コピー：保存されたゲームはメモリデバイスコレクション画面1600に戻される。ここでユーザは、コピー元であるソースメモリデバイス以外の、他の使用可能なメモリデバイスのいずれからでも、選択することができる。このビューでは、保存されたゲームの現在のコレクションが表され、ユーザがコピーを開始したとき、ファイルはデバイスへ、モーダルなオペレーションでコピーされる。完了すると、ユーザは、先にいたメモリデバイスに戻され、ファイルは選択されておらず、最初のファイルにフォーカスが合わせられる。ハードディスクドライブ以外に使用可能なメモリデバイスが他になかった場合、コピーオプションは無効となる。

・削除：ユーザからの確認の後、保存されたゲームは現在のメモリデバイスから除去される。ユーザはメモリコンテンツメニュー1700へ戻される。

【0143】オペレーションが開始されると、それはモーダルであり、ユーザは、オペレーションが発生中である間、離れるようにナビゲートすることができない。またオペレーションが部分的に完了した後で予想できない結果があるため、オペレーションを開始した後にキャンセルすることはできない。

【0144】コピーオペレーションが、コピー先のメモリデバイスにとって、大きすぎるファイルのグループについて試みられた場合、ユーザには、メモリデバイスを選択するときに、メモリコレクション画面1600内で、その問題が通知される。ユーザには、別のデバイスを選択す機会、あるいはバック要素を選択して、先に選択されたすべてのファイルになおフォーカスが合わせられているソースデバイスに戻る機会がある。

【0145】電力低下についての通知が以下のオペレーションの1つの間に生じた場合、プロセスはキャンセルし、安全にシャットダウンできる状態へ移行する。オペレーションがコピーであった場合、プロセスは、次回にユーザがゲームコンソールのUIに再度入るときに、コピーをユーザに反映させない。オペレーションが削除であり、ファイルの部分的なセットが除去された場合、削除のためにマーク付けされた残りのファイルを、次にコンソールの電源が入れられるときに除去するべきである。同じ状態は、メモリデバイスがオペレーション中に取り外された場合にも当てはまる。

【0146】図8のメインメニューナビゲーションプロセス800を再度参照して、ユーザがメモリ要素708をメインメニューUI700内で選択しないと仮定する（すなわち、ブロックS814からの「No」分岐）。ブロックS818で、コンソールUIアプリケーション260は、設定要素710が選択されているかどうかを判断する。そうであった場合（すなわち、ブロックS818からの「Yes」分岐）、コンソールUIアプリケーション260は設定エリア418へナビゲートし、設定コレクションメニューを呈示する（ブロックS820）。

【0147】図19は具体例としての設定コレクションメニュー1900を図示し、これはメインメニュー700（図7）内で設定要素710を選択したとき呈示される。設定コレクションメニュー1900は、現在設定されているオプション、および設定を調節するためのメカニズムのプレビューを提供する。設定コレクションメニュー1900は、使用可能な設定のリスト1902、現在選択された設定のイメージを含む円1904、および現在設定されている設定の値を表示するためのプレビューパネル1906を含む。

【0148】図示された例では、使用可能な設定には以下のものが含まれる。

【0149】・クロックー日時がプレビューパネルに表示される。

・言語ー現在設定されている言語がプレビューパネルに表示される。

・オーディオーオーディオ接続情報がプレビューパネルに表示される。

・映像ービデオフォーマット情報がプレビューパネルに表示される。

・ペアレンタルコントロールーペアレンタルコントロールが使用可能にされているかどうかを記す短い文が、プレビューパネルに表示される。

【0150】設定コレクションメニュー1900は、現在設定されている値でビューとして動作するように設計されている。ユーザは、ジョイスティックの上下方向（または他の方向あるいはメカニズム）を使用することによって、リスト1902中でナビゲートすることができる。要素を設定メニューから選択することによって、ユーザは、値を調節するために別のメニューへ移動される。

【0151】図20は具体例としてのクロック設定メニュー2000であり、これは設定コレクションメニュー1900（図19）のリスト1902から「クロック」オプションを選択したとき呈示される。クロック設定メニューにより、ユーザは、現在設定されている日時を調節することができる。クロック設定メニュー2000は個々のペイン2002a~2002fを含み、これらを望むように独立して選択かつ変更することができる。ユーザは、ジョイスティックの左右方向を使用してペイン2002a~2002fに沿って移動することができ、一方、上下では、各ペイン内で使用可能な値の間を循環する。選択は、セレクト要素2004を操作することによって確認される。

【0152】ポッド2006も呈示されて、「現実」の世界のクロックまたはカレンダーのプレビューが、ユーザの現在の設定に基づいて描かれる。配列、セパレータ文字および24時間制対12時間制の使用は、構成可能なパラメータである。

【0153】一実施形態では、各設定の範囲は以下のように定義される。

【0154】・時間は1から12で（あるいは0から23で）循環する。12（23）を増分すると、値が1（0）に戻る。1（0）を減分すると、値が12（23）に戻る。

・分は00から59で循環し、適切にラップする。

・AM/PMの範囲は切り替わる。

・月は1から12で循環し、適切にラップする。

・日は1から、選択された月の中で適切な日数で循環する。2月が選択されたとき、うるう年でない場合も日は29へ進むことができる。ユーザが2月29日を選択し、次いでうるう年でないことを選択した場合、コンソールUIは2月28日を選択する。一般に、ユーザが、月または年の設定の変更により無効となる日を選択した場合、これは最も高い有効な数に変更される。

・年は00から99で循環し、適切にラップする。年は2000~2099にマップする。

【0155】オンライン接続が確立されている場合、ゲームコンソールを、オンラインソースからの時間/日付値に基づいて、クロックを自動的に更新するように構成

することができる。

【0156】図21は具体例としての言語設定メニュー2100であり、これは設定コレクションメニュー1900（図19）のリスト1902から「言語」オプションを選択したとき呈示される。言語設定メニュー2100は、使用可能な言語のリスト2102、および美しさと連想のために地球のイメージを有した円2104を含む。図示した例では、リスト2102内の言語には、英語、日本語、ドイツ語、フランス語、スペイン語およびイタリア語が含まれる。ここでは図示しないが、この画面が呈示されるユーザにとって曖昧さをなくすために、各言語はその自国語で表現されることが好ましい。

【0157】ユーザは、ジョイスティックの上下方向またはある他の適切なコントロールメカニズムを使用することによって、リストをトラバースすることができる。セレクト要素2106が変更をコミットし、ユーザを設定コレクションメニュー1900へ戻すようにナビゲートする。バック要素2108はユーザを設定コレクションメニュー1900へ戻すようにナビゲートし、行われたいかなる変更もキャンセルする。

【0158】図22は具体例としてのオーディオ設定メニュー2200であり、これは設定コレクションメニュー1900（図19）のリスト1902から「オーディオ」オプションを選択したとき呈示される。オーディオ設定メニューにより、ユーザは、現在のA/V機能に基づく異なるオーディオ出力モードの間で、選択することができる。オーディオ設定メニュー2200は、使用可能なオーディオオプションのリスト2202、および選択されたオプションをグラフィカルに表現する円2204を含む。たとえば、モノ（mono）にフォーカスが合わせられているとき、1つのスピーカが円2204で図示され、ステレオが強調表示されているとき、2つのスピーカが示される。

【0159】標準のNTSCおよびPALパックでは、使用可能なオーディオオプションは以下の通りである。

【0160】・モノー [アナログ出力モノ信号]
・ステレオー [前面中央スピーカ用に強化されたアナログ出力ステレオ信号]
・ドルビープロロジックー [アナログ出力ドルビープロロジック信号]

【0161】デジタル出力を有するエンハンスドA/Vパックでは、使用可能なオーディオオプションには以下のものが含まれる。

【0162】・モノー [アナログ出力モノ信号] [ヘッドホン出力モノ信号] [デジタル出力モノPCM信号]
・ステレオー [アナログ出力ステレオ信号] [ヘッドホン出力ステレオ信号] [デジタル出力ステレオPCM信号]
・ドルビープロロジックー [アナログ出力ドルビープロロジック信号] [ヘッドホン出力ドルビープロロジック

信号] [デジタル出力ドルビープロロジックPCM信号]

・ドルビーデジタルー [アナログ出力ステレオ信号]
[ヘッドホン出力ステレオ信号] [デジタル出力ドルビーデジタル]

【0163】類似のナビゲーションコントロールが、リスト2202上でナビゲートする。バック要素2206を選択することにより、ユーザは設定コレクションメニュー1900へ戻すようにナビゲートされ、行われたいかなる変更もキャンセルされる。セレクト要素2208を選択することにより変更をコミットし、オーディオ設定は、ユーザが設定コレクションメニュー1900へ戻すようにナビゲートするときに変更される。

【0164】図23は具体例としての映像設定メニュー2300を示しており、これは設定コレクションメニュー1900（図19）のリスト1902から「映像」オプションを選択したとき呈示される。映像設定メニューにより、ユーザは異なる映像表示モードの間で選択することができる。映像設定メニュー2300は、使用可能な映像モードのリスト2302、および選択されたオプションの抽象的なビューを与える円2304を含む。モードの可用性はA/V機能に基づいているが、このようなモードには、標準（4：3）、レターボックス（4：3）およびワイドスクリーン（16：9）が含まれてもよい。これがHDTV（高品位テレビ）をサポートする場合、コンソールは最大704×480の解像度をサポートする。

【0165】ユーザは、ジョイスティックを上下に移動することによって、リスト2302をナビゲートすることができる。バックボタン2306により、ユーザは設定コレクションメニュー1900へ戻すようにナビゲートされ、以前に行われたいかなる変更もキャンセルされる。セレクトボタン2308は変更をコミットし、映像設定は、ユーザが設定コレクションメニュー1900へ戻すようにナビゲートされるときに変更される。

【0166】図24は具体例としてのペアレンタルコントロール設定メニュー2400を図示しており、これは設定コレクションメニュー1900（図19）のリスト1902から「ペアレンタルコントロール」オプションを選択したとき呈示される。ペアレンタルコントロール設定メニューは、特定のコンテンツをブロックするためのメカニズムを提供する。ペアレンタルコントロール設定メニュー2400はコンテンツフィルタコントロール2402を含み、これは、異なるフィルタリングのレベルを視聴者の年齢適正に基づいて選択するように、移動することができるスライダの形式による。図24では、フィルタコントロール2402は、「すべて」のコンテンツからコンテンツ「なし」までの範囲であり、「子供」「全員」、「10代」および「成人」の間欠的レベルを有する。円2404は、フィルタが設定されている（た

例えば、ロック) かどうかを示すグラフィックを描く。

【0167】メタテキストパネル2406は、対応する強調表示されたレベルで生じるフィルタリングの概要を提供する。ここでは、パネル2406は「10代」レベルのためのフィルタを説明している。バックボタン2408により、ユーザは設定コレクションメニュー1900へ戻るようにナビゲートされ、以前に行われたいかなる変更もキャンセルされる。セレクトボタン2410は変更をコミットし、ペアレンタルコントロール設定は、ユーザが設定コレクションメニュー1900へ戻るようにナビゲートされるときに変更される。

【0168】フィルタレベルを、閲覧中のメディアタイプに応じて変更できることに留意されたい。図24は、ゲーム用のペアレンタルコントロールオプションである。異なるセットのオプションを、映画および音楽用に呈示することができる。さらに、オプションを、異なる国毎に変えてもよい。

【0169】一実施形態では、ペアレンタルコントロール設定オプションは、ユーザの地域コード、およびゲームと映画のレーティング (rating) に対するホスト国の規則によって決まる。以下は、コントロールがまだ設定されていない場合のペアレンタルコントロールプロセスを概説する。

【0170】1) 国—ユーザに、自分の特定のゲーム地域向けに使用可能な国のリストが呈示される (たとえば、北米ゲーム地域では、ユーザは「米国」、「カナダ」および「メキシコ」の間で選択することができる)。

2) ゲームコンテンツ (選択された国に適用可能な場合) —ユーザは、自分の国向けに使用可能なゲームのレーティングの間で選択することができる。ゲームのレーティング体系のない国では、すべて/なしのオプションが呈示される。

3) 映画コンテンツ (選択された国に適用可能な場合) —ユーザには、自分の国向けに使用可能な映画のレーティングの間で選択する機会が与えられる。映画のレーティング体系のない国では、すべて/なしのオプションが提供される。

4) オンラインコンテンツ—ユーザは、オンラインソースからのコンテンツをフィルタリングするための、オンラインレベルを選択することが許可される。

5) パスワードの設定—ユーザは4アクションのパスワードを入力するように求められ、確認の後、メインの設定メニューへ戻される。

【0171】ユーザがゲーム、映画およびオンラインコンテンツを「すべて」に設定した場合、パスワード画面が飛び越され、ペアレンタルコントロールが無効となる。ペアレンタルコントロールが設定されていた場合、ユーザはペアレンタルコントロールを、以下によって変更することができる。

【0172】1) ペアレンタルコントロールパスワード—ユーザは最初に、コントロールを変更するために適した人物であるとして、確認される。ユーザに画面が呈示され、正しいパスワードを入力する機会が1回与えられる。不正なパスワードが入力された場合、ユーザは、「不正なパスワード」メッセージが短く示された後、メインの設定メニューに戻るようナビゲートされる。

2) パスワードが正しかった場合、初めて設定するかのように上記の5ステップの手順が繰り返されるが、ただし値は以前の設定にデフォルト設定される。

【0173】(結論) 本発明を、構造的な特徴および/または方法論的な作用に特定した言葉で述べたが、特許請求の範囲内に定義された本発明は、必ずしも記載された特定の特徴または作用に限定されないことを理解されたい。むしろ、特定の特徴および作用は、特許請求の範囲に記載された発明を実施する具体例としての形態として開示されている。

【0174】

【発明の効果】以上説明したように本発明によれば、ゲームコンソールは、メモリと、それに連結されたプロセッサと、メモリに格納されプロセッサ上で実行可能な、多数の異なるメディアタイプへのアクセスを容易にするためのユーザインタフェースを呈示するコンソールアプリケーションとを備えるので、多数の異なるメディアタイプからのコンテンツに、ゲームコンソールに挿入されたメディアタイプにかかわらずアクセスする。

【0175】このため、様々なメディアタイプにわたって一様なユーザ体験を提供でき、ユーザのゲームシステムとの対話が容易となる。

【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の実施形態の、統一メディアポータルアーキテクチャを実施するゲームシステムを説明する図である。

【図2】本発明の実施形態の、ゲームシステムのブロック図である。

【図3】本発明の実施形態の、図1のゲームシステムがネットワークを介して他のコンソールおよびサービスに接続される、ネットワークゲームシステムを説明する図である。

【図4】本発明の実施形態の、統一メディアポータルアーキテクチャによって使用されるナビゲーション階層を説明する図である。

【図5】本発明の実施形態の、ゲームシステムに最初に電源が入れられたときに実行される、初期のシステムレベルの評価プロセスの流れ図である。

【図6】本発明の実施形態の、システムレベルの評価プロセス後に実行されるメディアレベルの評価プロセスの流れ図である。

【図7】本発明の実施形態の、ゲームシステムのメインメニューを示すグラフィカルユーザインタフェースを説

明する図である。

【図 8】本発明の実施形態の、システムレベルおよびメディアレベルの評価プロセスが完了した後に実行される、メインメニューナビゲーションプロセスの流れ図である。

【図 9】本発明の実施形態の、メインメニューからアクセス可能であるゲームコレクションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 10】本発明の実施形態の、ゲームコレクションメニューからアクセス可能であるゲームオプションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 11】本発明の実施形態の、タイトル開発者がタイトル特有の情報を呈示するために活用することができる具体例としての画面表示を示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 12】本発明の実施形態の、メインメニューからアクセス可能である音楽コレクションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 13】本発明の実施形態の、音楽コレクションメニューからアクセス可能である音楽プレイヤーを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 14】本発明の実施形態の、サウンドトラックの作成においてユーザを支援するために使用される画面表示を示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 15】本発明の実施形態の、サウンドトラックの作成においてユーザを支援するために使用される画面表示を示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 16】本発明の実施形態の、メインメニューからアクセス可能であるメモリコレクションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 17】本発明の実施形態の、メモリコレクションメニューからアクセス可能であるメモリコンテンツメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 18】本発明の実施形態の、メモリコンテンツメニューからアクセス可能であるファイルオプションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 19】本発明の実施形態の、メインメニューからアクセス可能である設定コレクションメニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 20】本発明の実施形態の、設定コレクションメニューからアクセス可能であるクロック設定メニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 21】本発明の実施形態の、設定コレクションメニ

ューからアクセス可能である言語設定メニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 22】本発明の実施形態の、設定コレクションメニューからアクセス可能であるオーディオ設定メニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【図 23】本発明の実施形態の、設定コレクションメニューからアクセス可能である映像設定メニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

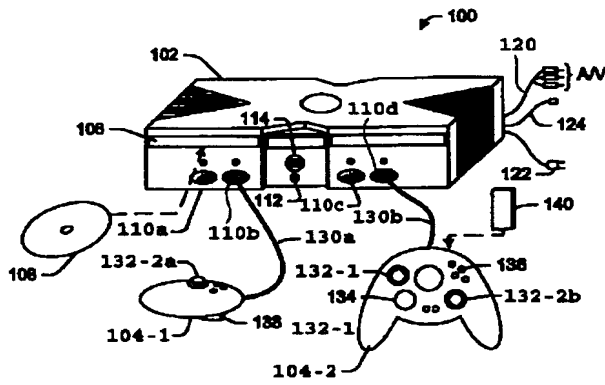
【図 24】本発明の実施形態の、設定コレクションメニューからアクセス可能であるペアレンタルコントロール設定メニューを示す、グラフィカルユーザインタフェースを説明する図である。

【符号の説明】

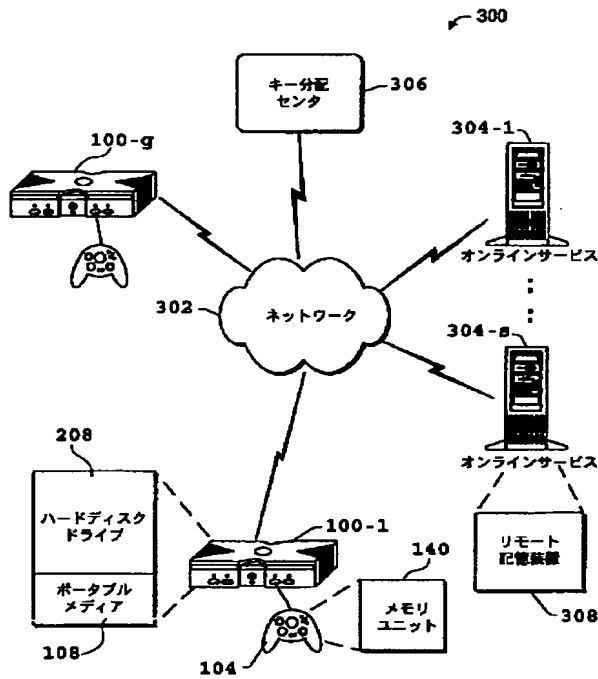
100、100-1、100-g	ゲームシステム
102	ゲームコンソール
104	コントローラ
104-1~104-4	コントローラ
106	ポータブルメディアドライブ
108	ポータブルメディア
110a~110d	スロット
112	電源ボタン
114	イジェクトボタン
122	電源ケーブル
124	モデムコネクタ
130a、130b	シリアルケーブル
132-1、132-2a、132-2b	親指スティック
134	Dパッド
136	ボタン
138	トリガ
140、140-1~140-8	メモリユニット
200	中央処理装置
202	メモリコントローラ
204	フラッシュROMメモリ
206	RAMメモリ
208	ハードディスクドライブ
210	レベル1キャッシュ
212	レベル2キャッシュ
216	ATAケーブル
220	3Dグラフィックス処理装置
222	ビデオエンコーダ
224	オーディオ処理装置
226	オーディオコーデック
228	A/Vポート
230	USBホストコントローラ
232	NW I/F
240-1	デュアルコントローラポートサブアセンブ

リ		204、2304、2404 円
240-2 デュアルコントローラポートサブアセンブリ		906、1006、1206、1606、1708、1804
242 フロントパネルI/Oサブアセンブリ		908 説明テキスト
244 ケーブルアセンブリ		912 要素
250 システム電源モジュール		1000 ゲームオプションメニュー
252 ファン		1010、1108、1310、1510、1610、2108、2206
260 UIアプリケーション		バック要素
208 ハードディスクドライブ		1100 ハイスコア画面
300 ネットワークゲーム環境	10	1200 音楽コレクションメニュー
302 ネットワーク		1208 説明テキスト
304-1 オンラインサービス		1300 音楽プレイヤー
304-s オンラインサービス		1302 トラックリスト
306 キー分配センタ		1306 ステータスエレメント
308 リモート記憶装置		1312 トランスポートコントロールパネル
400 統一メディアポータルモデル		1314 タイトルエリア
402 メインメニュー		1400 サウンドトラック選択画面
404 ゲームコレクション		1404 「新しいサウンドトラック」ボタン
406 音楽コレクション		1500 オーディオトラック選択画面
408 映画コレクション	20	1504 対応リスト
410 ゲーム再生エリア		1508 ステータスエリア
412 音楽再生エリア		1600 メモリコレクションメニュー
414 映画再生エリア		1602 中央円
416 メモリ		1604-1~1604-4 コントローラポッド
418 設定		1700 メモリコンテンツメニュー
700 グラフィカルユーザインタフェース		1800 ファイルオプションメニュー
702 ゲーム要素		1900 設定コレクションメニュー
704 音楽要素		1906 プレビューパネル
706 映画要素		2000 クロック設定メニュー
708 メモリ要素	30	2002-a~2002-f ペイン
710 設定要素		2006 ポッド
712、910、1008、1106、1210、1308、1506、1608、2004、2106、2208		2100 言語設定メニュー
セレクト要素		2200 オーディオ設定メニュー
900 ゲームコレクションメニュー		2300 映像設定メニュー
902、1002、1102、1202、1402、1502、1702、1802、1902、2102、2202、2302		リスト
904、1004、1104、1204、1304、1704、1706、1806、1904、2104、2		2306、2408 バックボタン
		2308、2410 セレクトボタン
		2400 ペアレンタルコントロール設定メニュー
		2402 コンテンツフィルタコントロール
		2406 パネル

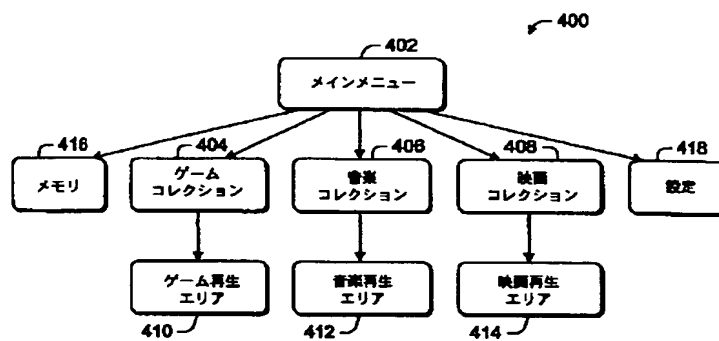
【図1】



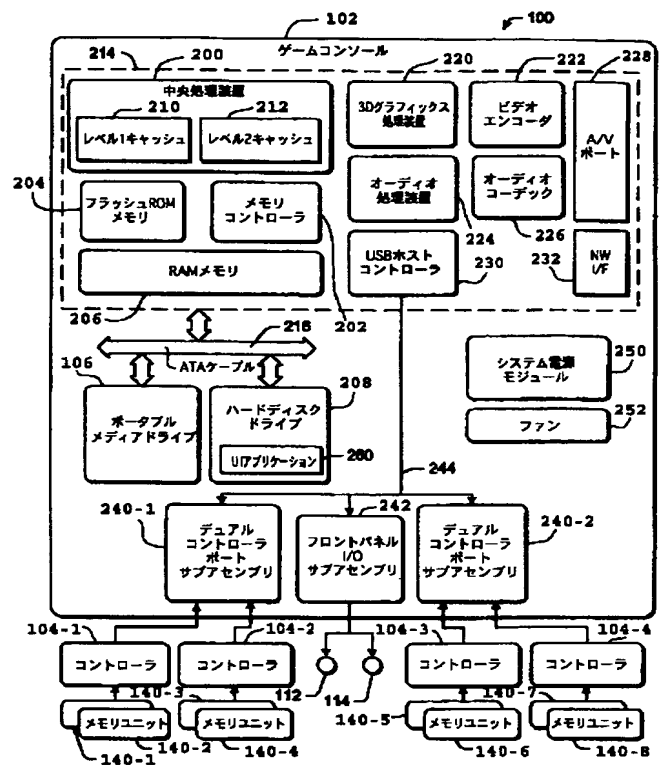
【図3】



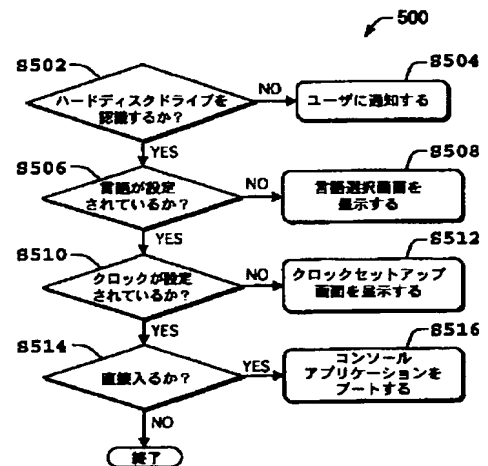
【図4】



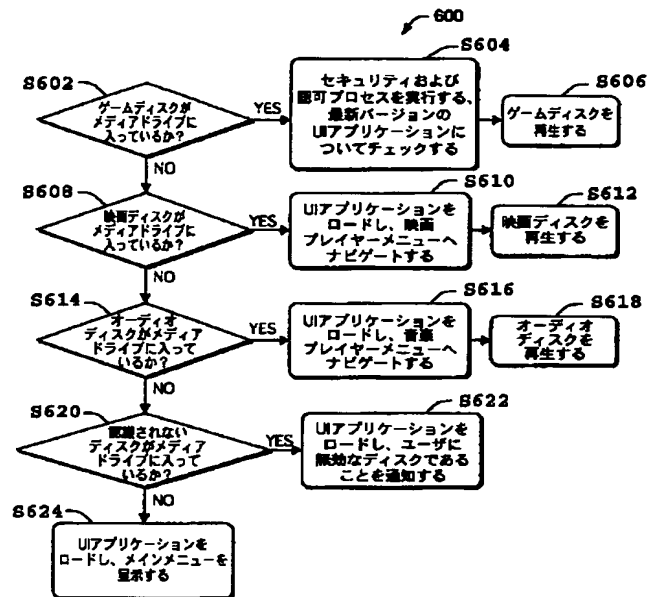
【図2】



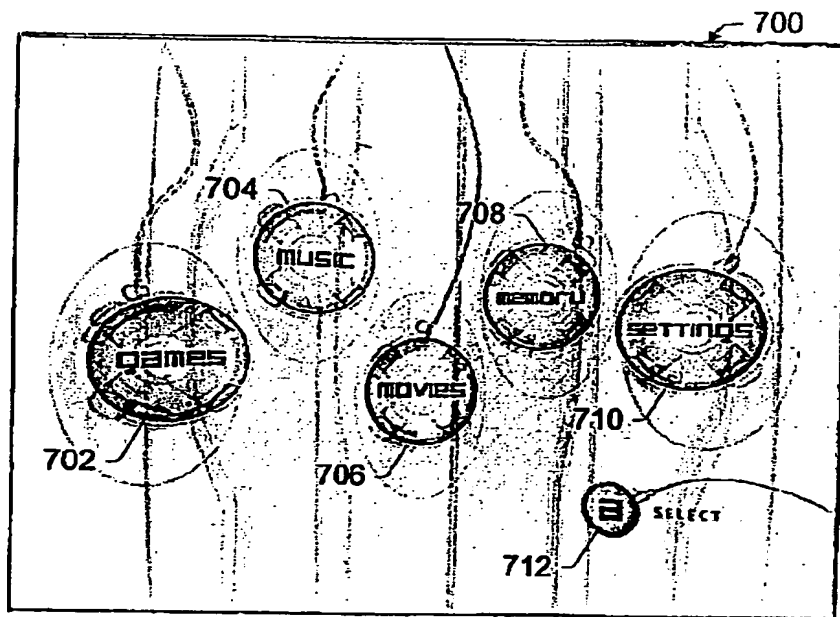
【図5】



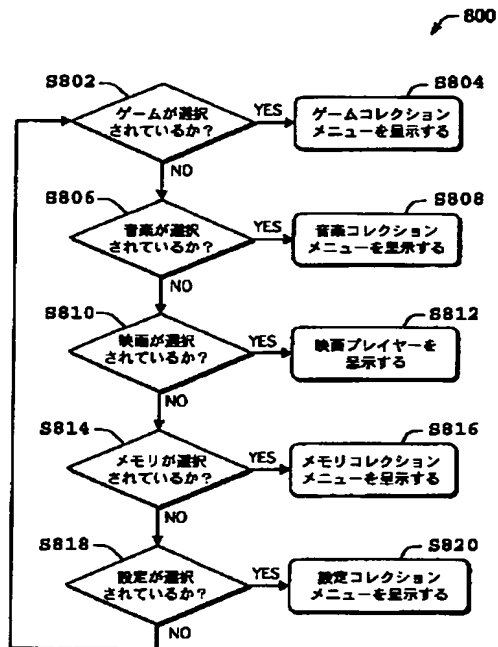
【図6】



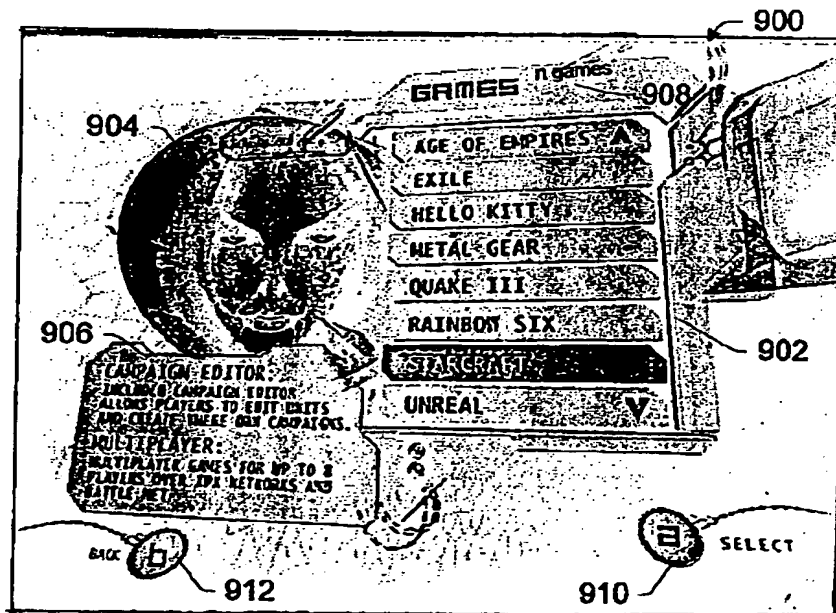
【図7】



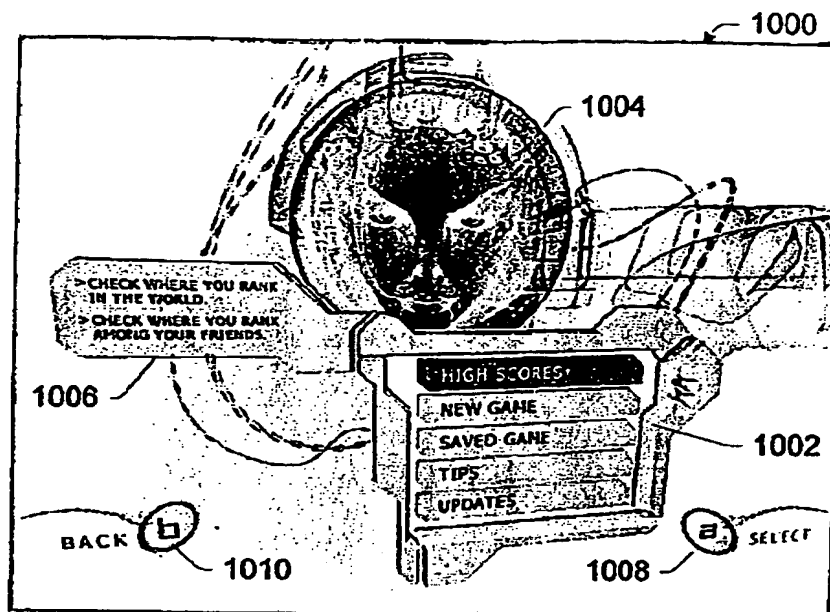
【図 8】



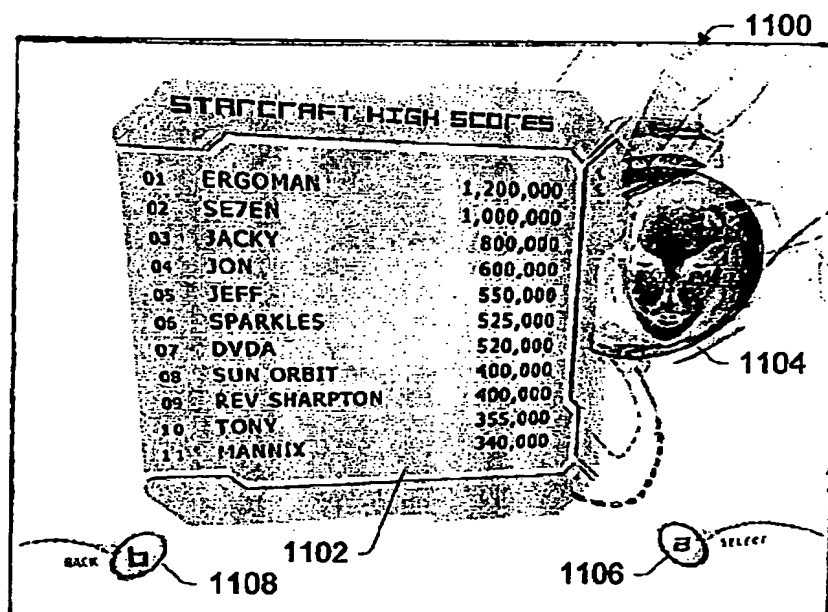
【図 9】



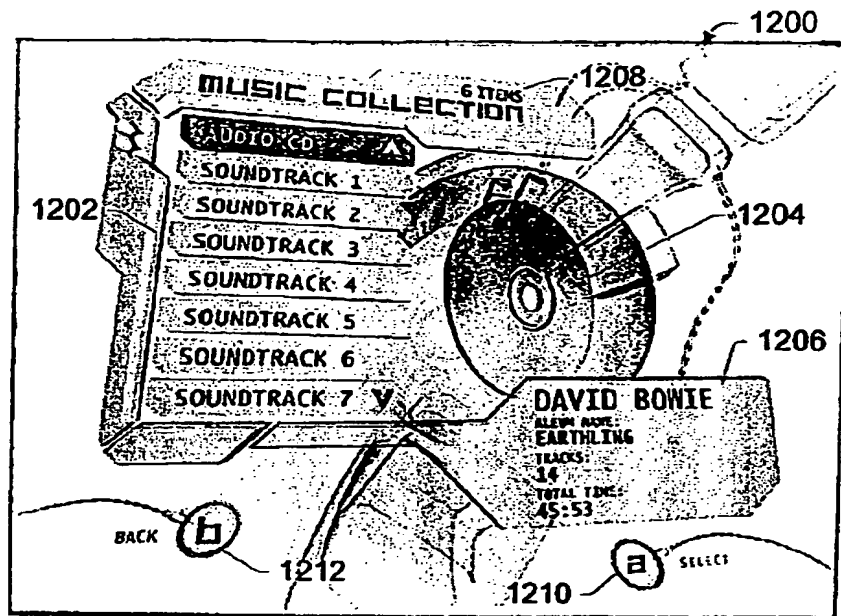
【図 10】



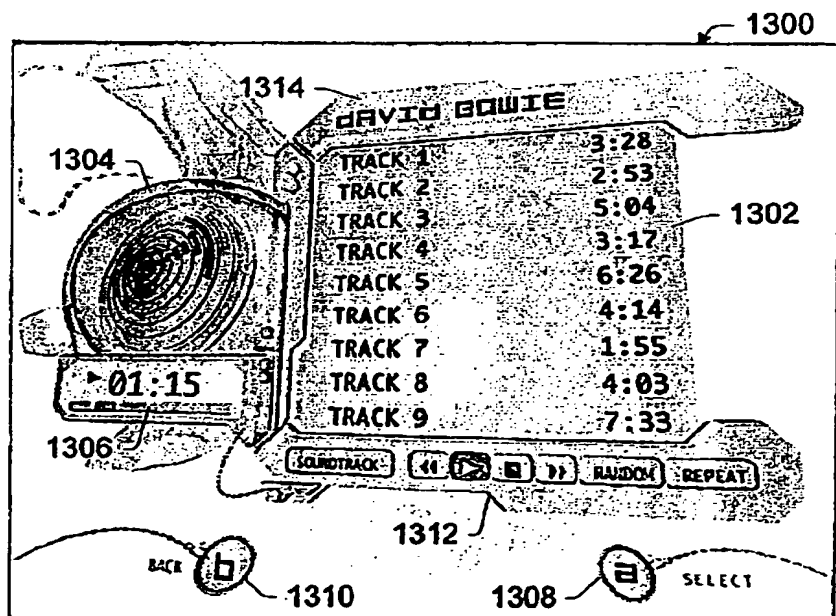
【図 11】



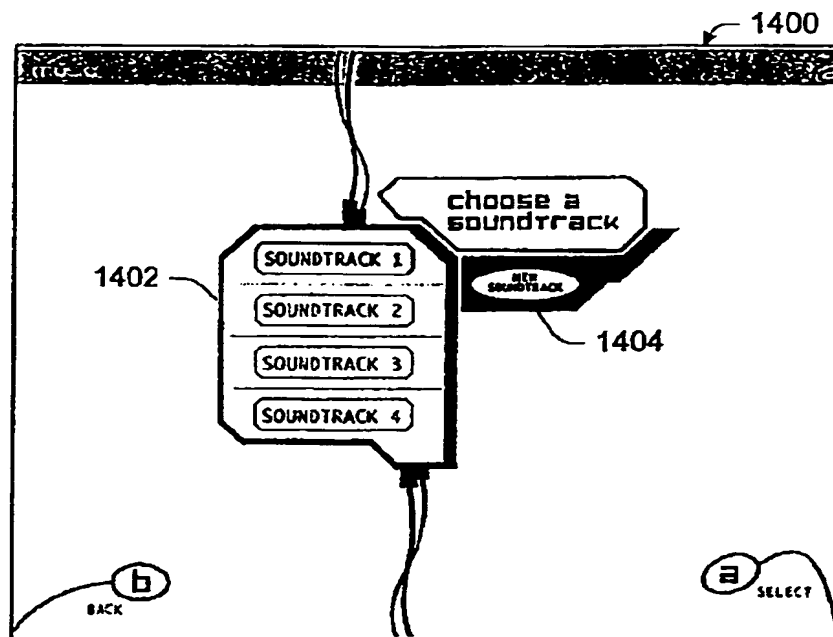
【図 12】



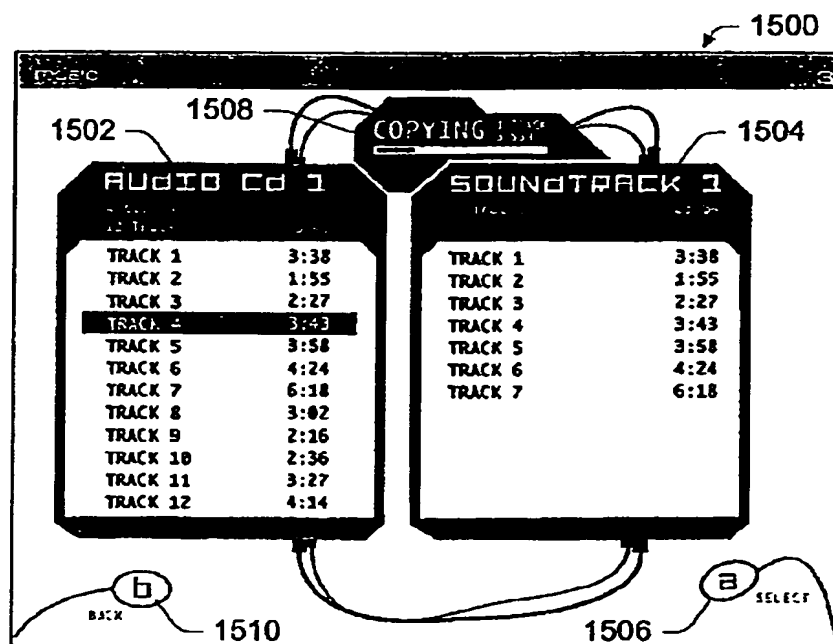
【図 13】



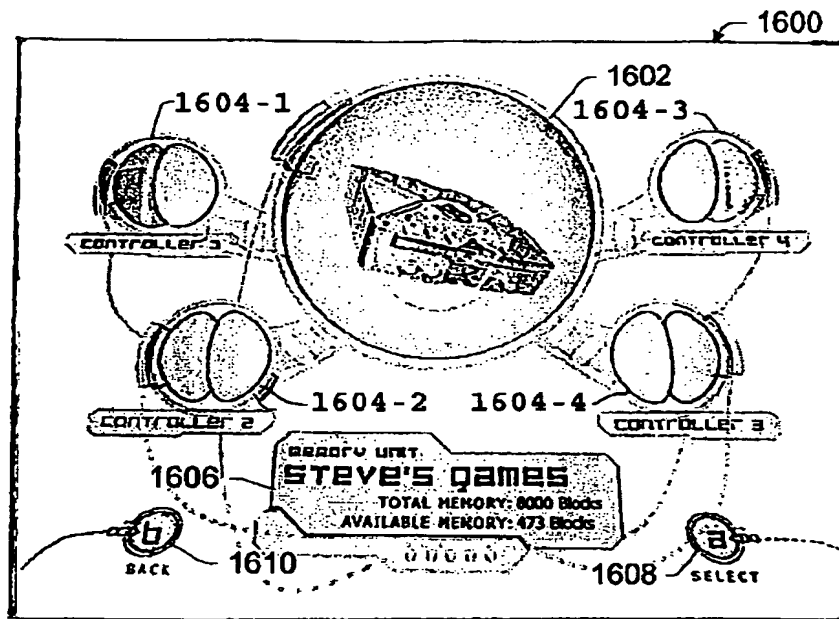
【図 14】



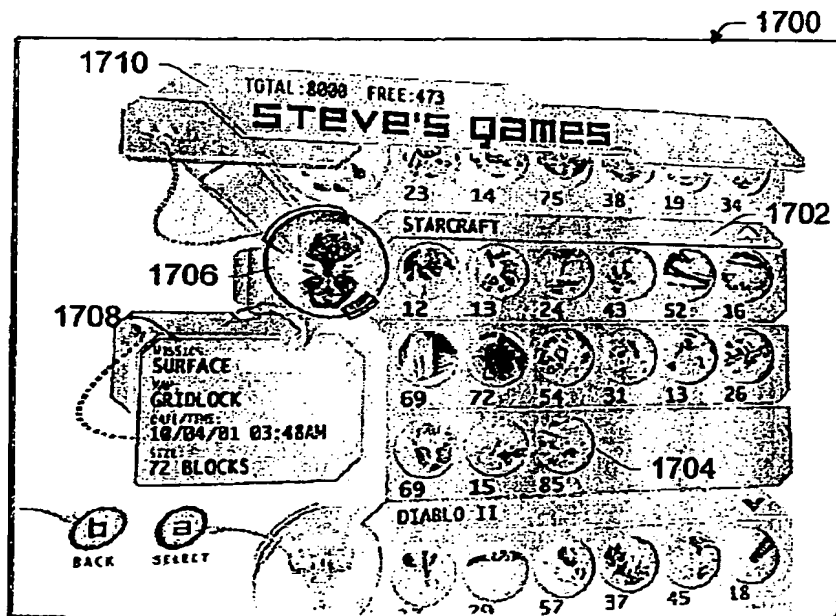
【図 15】



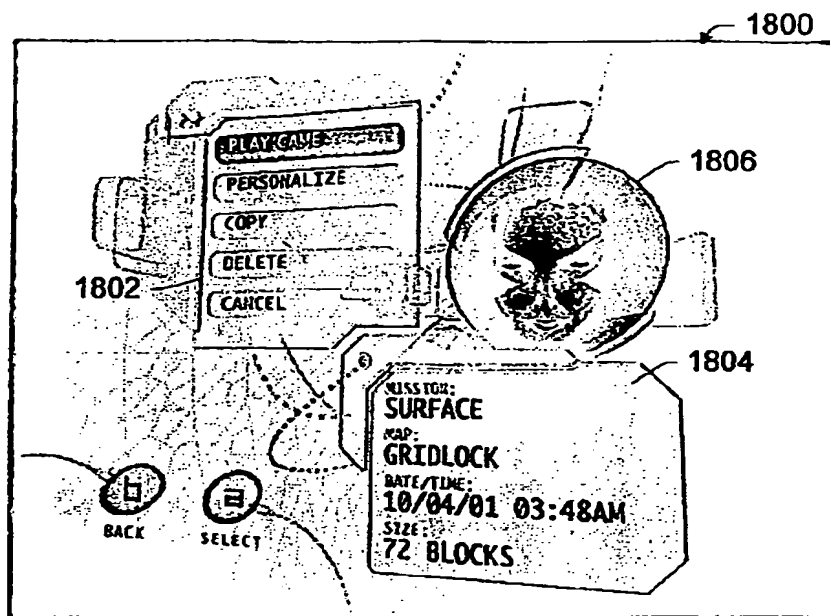
【図 16】



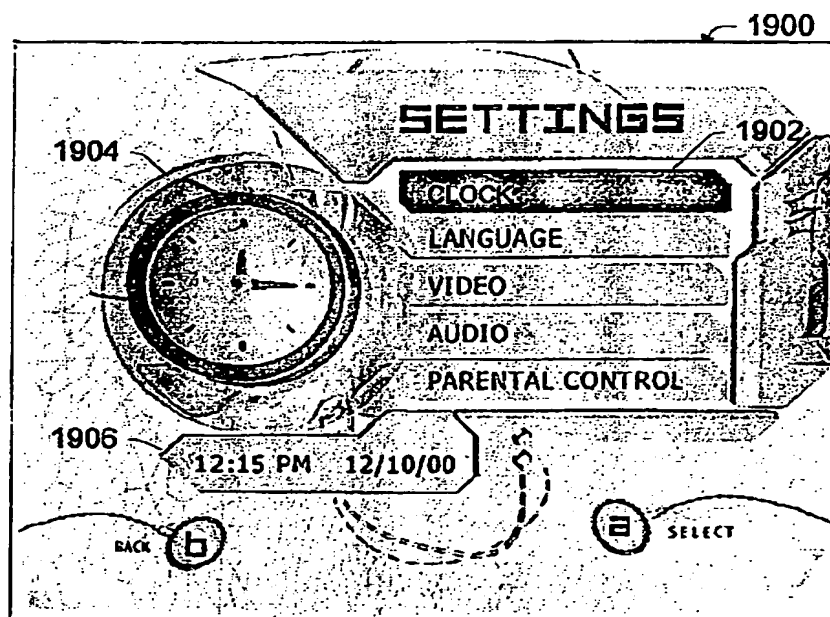
【図 17】



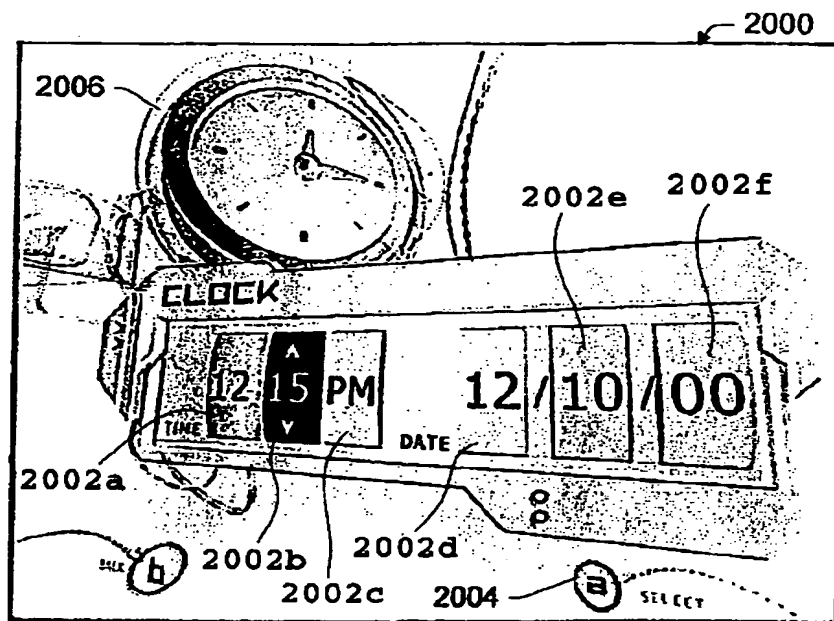
【図 18】



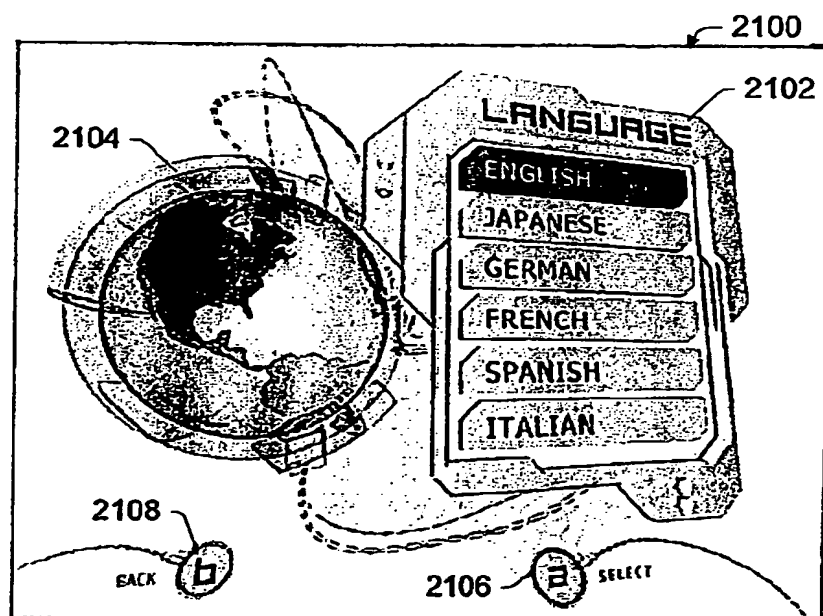
【図 19】



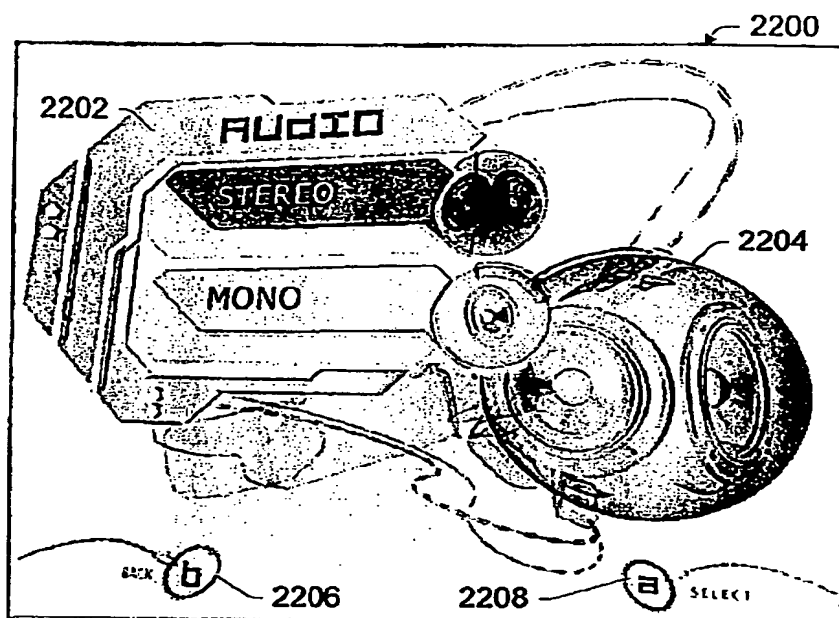
【図 20】



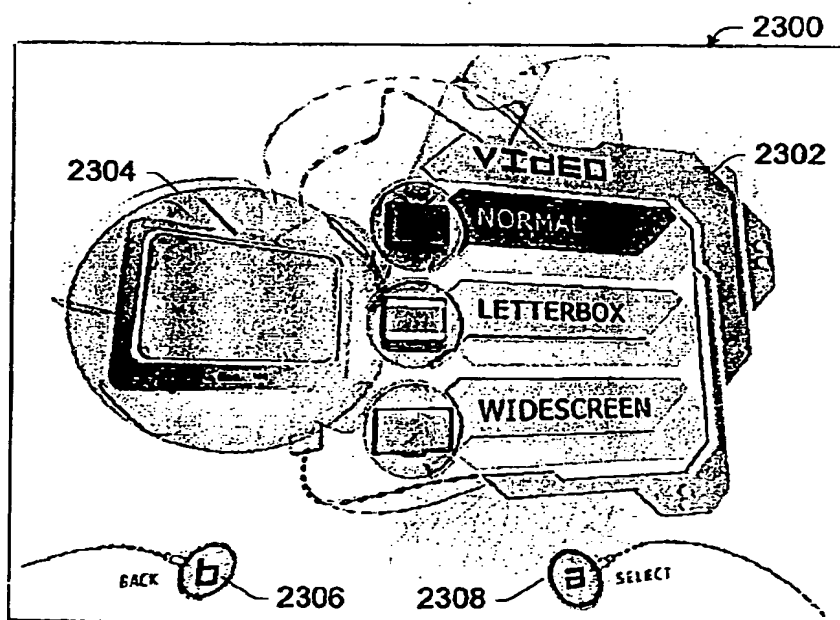
【図 21】



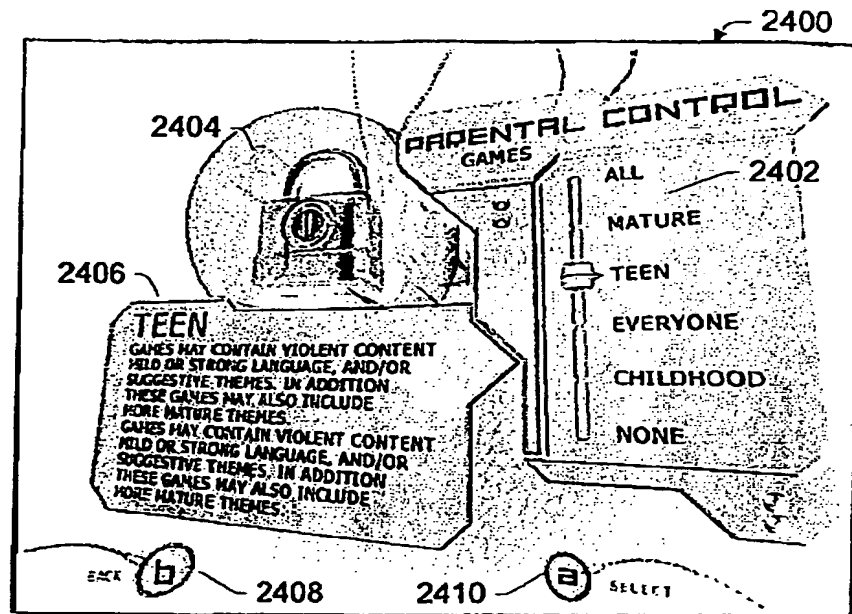
【図 22】



【図 23】



【図24】



フロントページの続き

(72)発明者 ビクター キース ブランコ
 アメリカ合衆国 98011 ワシントン州
 ボズエル 118 レーン ノースイースト
 16341

Fターム(参考) 2C001 CB00 CB01 CB03 CB04 CB06
 DA06
 5E501 AA17 BA05 FA05 FA22

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning
Operations and is not part of the Official Record.**

BEST AVAILABLE IMAGES

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

☐ **BLACK BORDERS**

☐ **IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES**

☐ **FADED TEXT OR DRAWING**

☐ **BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING**

☐ **SKEWED/SLANTED IMAGES**

☒ **COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS**

☐ **GRAY SCALE DOCUMENTS**

☒ **LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT**

☐ **REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY**

☐ **OTHER:** _____

IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.

As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.